REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 60 - 395 PTAS



¡¡Especial 5º Aniversario!!
100 páginas y póster doble de regalo



«FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98»

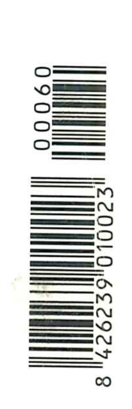
Primeras imágenes y entrevista con EA Sports

CONCURSO

Sorteamos 15 «Doom 64» 25 Control Pads para N64

Dale caña a tu Nintendo con «Bomberman 64»

¡EXPLOSIÓN BOMBERMAN!



Trucos para sacarle el máximo partido a «Mario Kart 64»

TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.

NINTENDO64
LYLAT WARS
INCLUDES RUMBLE PAK. CONTROLLER ACCESSORY
PAL VERSION

VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.












4 Jugadores





SUMARIO

Número 60 • Noviembre 1997

El Show de Big N 6

Noticias 12

Concurso Doom 64 19

Noticias 20

Concurso Trident Pad 23

Preview Tetris Plus 24

Preview Bomberman 64 26

Reportaje FIFA: Rumbo al Mundial 98 31

Reportaje Tamagotchi 36

Reportaje ECTS 38

Preview Chameleon Twist 44

Preview Automobili Lamborghini 46

Poster 5° Aniversario 49

Poster Todas las portadas 50

Reportaje Nuevos juegos Nintendo 54

Reportaje Konami 58

Novedad Goldeneye 007 62

Novedad Exteme G 66

Relanzamiento El Libro de la Selva 70

Relanzamiento El Rey León 71

El pulso 72

Nintendojo 73

Zona Zero 74

Guía Mario Kart 64 76

Guía Blast Corps 82

Guía Lucky Luke 86

Trucos 90

Dossier 5° Aniversario 93

Penúltima página 98



Cantidad o calidad. La cuestión no es nueva, pero es en estos meses previos a la campaña de Navidad cuando vuelve a salir a la palestra.

Nintendo 64 aún tiene poco software. Primero porque es una máquina relativamente nueva en el mundo, y segundo porque la política de Nintendo en este sentido ha sido programar pocos juegos y no dar licencias a todo el mundo. La idea es que sólo salgan juegos realmente espectaculares, juegos que aprovechen al máximo la capacidad de la máquina. No se pretende abarrotar el mercado de muchos productos mediocres para que al final sólo uno o dos juegos se vendan aceptablemente.

Nintendo ha sacrificado cantidad en beneficio de calidad, y la maniobra le está saliendo bien. Nosotros, evidentemente, también nos decantamos porque haya sólo realmente grandes juegos a la venta. Eso no sólo os facilitará la decisión de compra, sino que además reduce al mínimo las posibilidades de que os equivoquéis.

La oferta navideña de Nintendo 64 es con todo muy importante. A última hora llegarán bastantes cosas que no esperábamos, y por encima hay una serie de juegos de altísima calidad, casi perfectos, esperando a que invirtáis vuestros ahorros sin temor a llevaros un chasco.

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial María C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

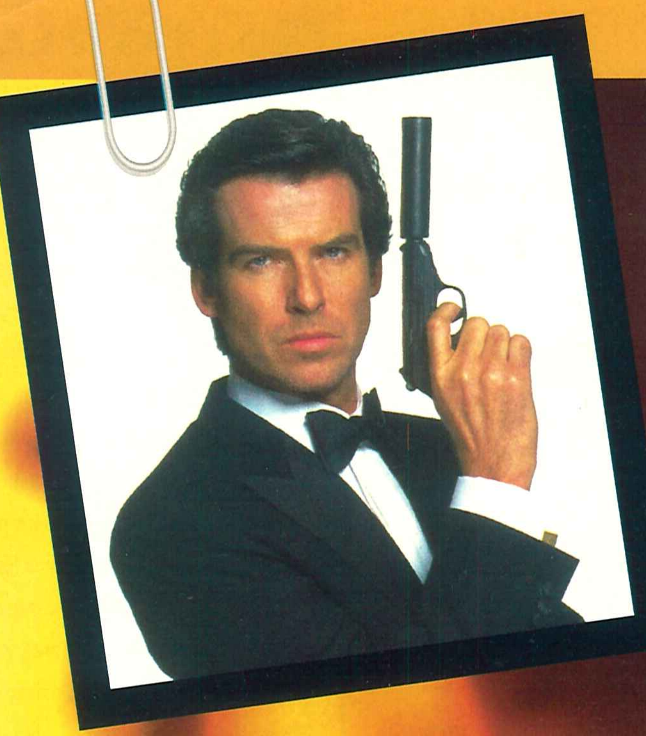
Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.
"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.
Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.
NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



CÓMO PUNTUAMOS

0-50: Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
50-60: Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
60-70: Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
70-80: Bueno. No te defraudará.
80-90: Superior. Muy recomendable.
90-95: Un súper clase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
95-99: Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
100: ¿No existe el juego perfecto?



¡QUE NO TE CUE

Hay muchos juegos basados en

HOBBY CONSOLAS

"GoldenEye será una de las adaptaciones cinematográficas más conseguidas en la historia de los videojuegos. Va a ser uno de los juegos más importantes del año."

GOLDENE 00

NINTENDO 64

NINTENDO ACCIÓN

"La calidad de los gráficos, los impresionantes movimientos de los personajes, el excelente control y hasta el uso del Rumble Pak os hará sentir la acción con toda la intensidad posible. Será una super-producción estilo Hollywood pero con estreno exclusivo Nintendo 64"

PAL VERSION

Gratis Guía de Misiones en Castellano

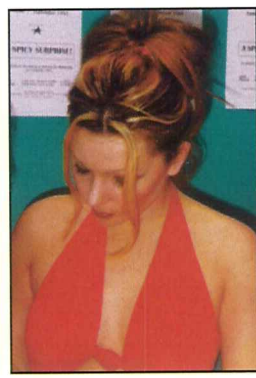


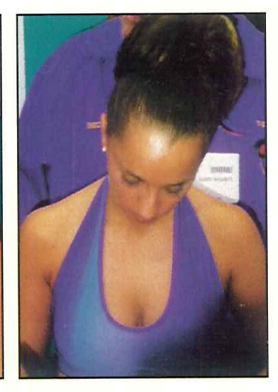
NTEN PELÍCULAS!
películas, pero sólo uno es de cine.
SUPER JUEGOS
"A las muchas excelencias y virtudes del modo individual hay que añadir el increíble y antológico modo para varios jugadores. Escenarios propios, personajes ocultos y una jugabilidad extraordinaria son sólo algunas de sus infinitas posibilidades."
4 Jugadores
Compatible con
RUMBLE PAK
RAREWARE
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.

el Show de Big N

la Imagen







¿LAS "SPICE GIRLS", DE VISITA EN EL ECTS?

Fueron, vieron y vencieron. Bueno, exactamente se liaron a firmar autógrafos a todo quisqui, mientras las fuerzas de seguridad protegían sus pequeños cuerpos del azote del público que se congregó ante el stand de ¡una compañía multimedia! ¿Que qué hacían allí? Pues promocionar y promocionar. Lucir ropitas modernas y peinados de moda y dejar a los chavales con la baba en la barbilla. **Puede que también se pasaran por allí para enterarse de qué va a esto de la industria del videojuego. Hemos oído que van a aparecer en uno**, y claro, querrán saber qué es eso. No, no creemos que sea para Nintendo 64, aunque nunca se puede decir de este agua no beberé. Esta es la versión oficial de los hechos. La no oficial, la que circulaba por los corrillos más enterados, promulgaba que **éstas no eran las verdaderas Spice Girls**, que eran de pastel, unas imitadoras, que se parecían mucho pero que daban "el cante". Nosotros dejamos ahí la duda. Y es que **todo es posible en el ECTS**, tanto que se paseen las "chicas pimienta" de verdad, como que se cuelen sus "clones".













América siente en sus carnes la embestida «Mortal Kombat»

A los estadounidenses siempre les ha encantado todo lo que suene a «Mortal Kombat», y cuando la cuarta entrega llegó a los salones recreativos, el asunto fue **noticia de primera plana en los telediarios de todas las cadenas de televisión**. Enormes camiones, perfectamente identificados con un dibujo alusivo en el remolque, recorrieron el país para llevar la máquina a todos los rincones, y la imagen se repitió decenas de veces: el camión llega y descarga la recreativa, **en el pueblo de turno se arma un revuelo impresionante**, e inmediatamente se forma un barullo de gente dispuesta a renunciar a su hamburguesa doble con queso y pepinillos para poder echar una partida al nuevo «MK4». Están locos estos yanquis. Y es una pena que no podáis oír sus declaraciones al respecto. Están aún más locos.



el Consultorio

Un saludo para toda la gente guapa que se reúne en torno a mi sección. Me parecéis unos tíos tan "enrollaos" que voy a dedicar unos minutos a contestar, en abierto y sin codificar, vuestras cartas:

Pedro Pérez Miralles es un almeriense que tras expresar su desesperación al saber que «ZELDA 64» no saldrá hasta bien entrado el año que viene me pregunta por «QUEST 64» (conocido como «HOLY MAGIC CENTURY ELTALE» en Japón), otro de los RPG que están en lista de espera. Lo que te puedo contar es que THQ lo lleva aproximadamente a un 80% de desarrollo, y prevé que salga en el primer cuarto del año que viene. El argumento girará en torno a Jonjuk, un caballero que tiene que recuperar un libro mágico, y las primeras imágenes que he visto tienen un toque medieval bastante prometedor. Sin embargo, de momento nadie ha dicho está boca es mía para sacarlo aquí en España, así que de fechas y precios nada de nada.

Otra de las preguntas de Pérez, Pedro Pérez, se refiere a las aventuras tipo «RESIDENT EVIL» o «TOMB RAIDER» para Nintendo 64. De antemano él excluye «MISSION: IMPOSSIBLE», así que a ver qué le parecen estos otros títulos: «HYBRID HEAVEN», un juego por el que se me hace la boca agua, y el no menos atractivo «SHADOWMAN» que prepara Acclaim y estoy seguro de que va a ser la aventura del 98.

Jose María Monserrat Moreno (Valencia) se ha cogido un cabreo monumental porque, según él, hemos engañado a los lectores al meter en la lista de posibles títulos para N64 a «DRAGON QUEST 7», «CONTRA 64», «JURASSIC PARK 2» y «ALIEN TRILOGY». Y como me pide explicaciones, pues se las voy a dar: verás, en esta revista no nos dedicamos a inventar noticias cuando nos aburrimos. Preferimos echarnos una partidita a algún juego de los que tenemos por aquí. Otra cosa es que nos lleguen rumores o nos enteremos por cualquier medio (Internet, prensa extranjera, las propias compañías) de lo que se cuece en cuanto a posibles novedades. Así que si esos juegos finalmente no llegan a salir, que todavía no está todo dicho, desde luego la culpa no la tendremos nosotros. Y como estoy inspirado le voy a poner una moraleja cursi a mi charla: no está bien matar al mensajero cuando trae malas noticias. Al fin y al cabo nosotros somos unos meros transmisores de la realidad. ¡Toma ya!

Eduardo de Nieves acude a mí desde Cartagena para pedirme que le ayude a decidir qué juego

«Pocket Monster» hasta en la sopa (de arroz)

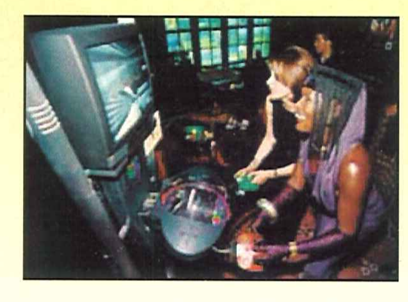
Lo de los **«Pocket Monster» en Japón es una auténtica locura**. A los chavales nipones se les cae la baba cada vez que oyen hablar de estos monstruitos a los que hay que cuidar en plan Tamagotchi para que crezcan sanos y felices y se puedan enfrentar después a otros de su especie. Fijaros si será fuerte la cosa, que a una de las marcas de **arroz más conocidas del país se le ocurrió lanzar el "Pokemon Curry-rice"** y se ha hecho de oro. La idea ha tenido tanto éxito que ahora, después del verano, se han decidido a incluir dentro de cada caja de arroz un tazo (¿os acordáis de lo que son, verdad?). No sabemos si esta fiebre llegará o no a España, pero estad atentos al próximo número de la revista porque vamos a incluir un reportaje en el que "destriparemos" a los «Pocket Monster».



Adiós al creador de la Game Boy

Todos los "nintenderos" nos sentimos tristes este mes porque **se nos ha ido Gumpei Yokoi**, el creador de la Game Boy. Yokoi, que **tenía 56 años, falleció en un accidente de tráfico** ocurrido en una autopista japonesa el pasado 4 de octubre. Aunque ya no trabajaba para Nintendo, su trayectoria profesional siempre estuvo muy ligada a la "Gran N", para la que también diseñó las **Game & Watch, el Virtual Boy y la Game Boy Pocket**. Desde este pequeño espacio, Nintendo Acción quiere homenajear al hombre cuyo trabajo nos ha permitido pasar tantos buenos ratos.

LAS "CHICAS BOND" JUGARON A «GOLDENEYE»



Para **celebrar el estreno de «Goldeneye», Nintendo América montó un "fiestorro"** por todo lo alto al que estaban invitadas las actrices que hicieron de "chica Bond" en las últimas peliculas de 007. Las mozas, además de ponerse moradas a canapés y copas por la cara, que es lo que se suele hacer en estos casos, también tuvieron la oportunidad de echar unas partidas al juego.**Grace Jones** parece que disfrutó a tope con esta impresionante aventura de Nintendo 64, a juzgar por la "sonrisa profidén" que exhibe en esta instantánea.

se tiene que comprar. Ya sabéis que siempre repito que es una cuestión de gustos, así que nunca os toméis mis consejos como una obligación. Que los cartuchos valen unas pelas y no quiero ser el responsable de eventuales soponcios al ver la "joya" en la que os habéis gastado los ahorros del cerdito. Aquí va mi opinión sobre los juegos entre los que duda Eduardo, por si puede servirle de guía a alguien más: «MULTI RACING CHAMPIONSHIP» es un buen juego a secas, pero resulta algo fácil. Yo esperaria a que salieran «LAMBORGHINI 64» y «TOP GEAR RALLY» para comparar. «WAVE RACE 64» es sencillamente genial. Tiene unos gráficos alucinantes y resulta divertidisimo. «PILOTWINGS 64» atesora mucha calidad, pero es un juego "rarito" que a algunos les resulta apasionante y a otros aburridisimo. Mejor probadlo antes para ver en que bando estáis. Y finalmente, «WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY» es también un pedazo de juego, con un control estupendo y unos movimientos súper reales. Si no os importa precisamente eso, que sea de hockey, es una buena opción.

Desde Getafe me escribe **Roberto Moreno** para contarme que no está nada conforme con el hecho de que hayamos bajado a «SUPER MARIO 64» de lo más alto de la lista de Nintendo 64. Leamos lo que dice: "¿En virtud de qué argumento se quita del primer puesto de la lista a un dios lúdico como el «SUPER MARIO 64», que además fue considerado en el comentario correspondiente de esta revista como el mejor juego de la historia? Un juego de esta alcurnia sólo puede ser superado por otro que merezca, en detrimento del primero, ese calificativo". Me dan ganas de darle la razón sólo por lo bien que se expresa, pero estoy aquí para meteros caña, y me resisto a que Roberto se vaya de rositas de mi

el CONFIDENCIAL

*▸Está visto que hasta que **«Zelda 64»** no salga definitivamente (en Japón seguramente lo hará a finales de año), va a ser una fuente inagotable de comentarios. Se confirma que estamos ante el mayor cartucho de la historia: **256 megas**, un tamaño cuatro veces mayor al de «Mario 64». ¿Y para qué tanto espacio? Unos rumores hablan de que se utilizará en parte para incluir escenas de **Full Motion Video**, mientras otros apuestan por la **introducción de voces**.*

*▸**Nintendo y HAL** se han unido para desarrollar un **cartucho de golf** en el que aparecerán personajes tan populares como **Mario, Luigi o la Princesa**. En el proyecto trabajan ya unas veinte personas, aunque no sabemos si quedará alguien del equipo de HAL que desarrolló en su dia «Hole In One» para la Super.*

*▸El **futuro PAL de Gambare Goemon** está en el aire. El **elevado tamaño del cartucho** (128 megas) obligaria a Konami a lanzarlo con un precio demasiado alto. La solución que están buscando es **reducir los megas** hasta dejarlos en 96 para que el precio sea más asequible.*

*▸Acclaim está sopesando la posibilidad de hacer un **relanzamiento de «Turok» en Estados Unidos**. La razón es que el parque de Nintendo 64 ha crecido tanto desde que salió a la venta, que muchos nuevos usuarios están deseando comprárselo. El juego será el mismo, pero puede que ahora lo hagan **compatible con el Rumble Pak**.*

*▸**Lego quiere hacer un juego para la Nintendo 64**. Aunque todavia no hay nada confirmado, se habla de «Lego Racers» como posible título, y todo el mundo sueña con que sea un cartucho tan divertido como «Micro Machines».*

*▸**Midway y Crystal Dynamics tienen previsto lanzar en primavera «Gex II: Enter the Gecko»**, un juego protagonizado por la que en su día fue mascota del fracasado 3DO. La acción será una pesadilla televisiva en la que se parodiarán peliculas como «La Guerra de las Galaxias», la serie de James Bond o la mismisima «Tron».*

"Autoservicio" de videojuegos

La idea no es nueva, porque Nintendo ya la había puesto en práctica con la NES japonesa, pero no podemos negar que es una auténtica pasada. Se trata de **instalar una máquina, la Nintendo Power, en la cadena de tiendas "Lawson Convenience", que cuenta con 5.000 establecimientos por todo Japón.** El consolero de turno se **compra un cartucho de Super Famicom "virgen" con 32 megas de memoria**, y se dirige a una tienda de éstas. Allí, y por una módica cantidad (mayor si el título es nuevo), puede **grabarse él solito el juego que quiera** de entre una amplia lista disponible. En el cartucho caben hasta cinco juegos distintos, y se puede hacer una selección que cuente, por ejemplo, con «SF 2 Turbo», «F-Zero», «Super Mario», «Super Metroid» y «Bomberman 3». Mola, ¿verdad?











Kyoko flipa con el Rumble Pak

Esta señorita se llama Kyoko Hiroki, y además de pasárselo pipa jugando a «Lylat Wars» en un anuncio japonés, resulta que es una **estrella del pop juvenil**. Por la forma de coger el mando, esta "Spice Girl" no debe tener mucha idea de jugar, aunque se le pone sonrisilla picarona cuando descubre las vibraciones del Rumble. Total, a ella **le pagan para promocionar el juego**, y por las cifras de ventas parece que lo hace bien.

LAS CIFRAS

- 80.000 NES se vendieron en Japón entre marzo del 96 y abril del 97. Desde 1982 a marzo de 1997, Nintendo vendió 500.020.000 cartuchos de NES.
  Fuente: Nintendo Japón
- 3.300.000 Super Nintendo salieron de las tiendas japonesas entre marzo del 96 y abril del 97. Desde 1988 a marzo del 97 se han vendido allí 45.600.000 consolas SNES y 359.210.000 cartuchos.
  Fuente: Nintendo Japón
- Cerca de 2.500.000 cartuchos de «Super Mario 64» se han vendido hasta la fecha en USA, lo que representa unos ingresos de 150 millones de dólares (la recaudación en EEUU del filme «Cara a Cara» no se acercó a esa cantidad).
  Fuente: NPD Research



Cuando quema el volante

Según la publicidad de «MRC» diseñada para las revistas inglesas, casi casi te va a dar un ataque de frenesí acalorado en cuanto te pongas a los mandos del juego. Nadie dudaba por aquí de la potencia de la Nintendo para subir la temperatura; ahora hay que añadir que «MRC» transforma el subidón de calor en subidón hormonal y que uno se pone al rojo vivo cuando toca el volante de esta criatura de Imagineer y Ocean.



- Goldeneye 007
- ISS 64
- Tetrisphere
- Starfox 64
- Mario Kart 64

Datos de ventas elaborados por Electronics Boutique

sección. Es cierto que todavía no ha salido un juego que haga sombra a Mario, pero tratamos de darle dinamismo a las listas y moverlas de acuerdo a criterios de actualidad. Si no fuese así, probablemente «SUPER MARIO 64» se pasaría meses y meses en el primer lugar de la lista. ¿Te imaginas a los Beatles en el "top 1" de los éxitos músicales desde los años 60? No puede ser...

Juan Infante Flores afirma ser un "tranquilo ciudadano" de Logroño que se dedica a escribirme para que le resuelva unas dudas, cuando todo el mundo sabe que lo que debería hacer es invitarme a comer a su casa para ponerme morado con los deliciosos productos de la tierra. En fin, la primera es si «TERRANIGMA» es la segunda parte de «ILLUSION OF TIME», y es cierto que antes de que saliera se comentó algo en ese sentido. Pero luego no sólo descubrimos que no era así, sino también que «TERRANIGMA» es bastante mejor. También me pregunta quién sabe "ande" está «DRAGON QUEST III». Mi más sentido pésame, porque no va a salir en España. Y esto me sirve para decir que si alguien se animase a traer cartuchos de este tipo, aunque en inglés, seguramente iba a vender muchas unidades. Por último, Juan comenta que el «ZELDA» de Game Boy es un poco difícil. ¡Pues de eso se trata! Ojalá todos los juegos nos obligaran a estar meses y meses pegados a la pantalla.

Termino con el valenciano **Roberto León Puchades**, que me pregunta por el nuevo RPG traducido al castellano para la Super que iba a salir en navidades. Te voy a contar toda la verdad: esa información vino directamente de Nintendo España, y por eso le dimos todo el crédito. Sin embargo, no he vuelto a tener nuevas noticias sobre el tema, y me extraña mucho que a estas alturas del año no se haya sabido nada... No hay que perder la esperanza, pero el tema me huele a chamusquina. Este lector también me pide información sobre novedades inminentes para la portátil, y la más importante que se vislumbra es «DONKEY KONG LAND 3», que está a punto de salir. También aparecerán pronto «MK I & II», «KING OF FIGHTERS'96», «HERCULES», «LOST WORLD», «BUST-A. MOVE 2»...



Envía tus cartas con dudas, sugerencias, críticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.



Con más vista que nadie

Como en Francia acaba de salir la Nintendo 64, la Gran N se ha dedicado a insertar **anuncios en revistas como "Consoles +" para promocionarla**. Un publicitario "normal" habría plantado la foto de una consola acompañada de un texto que cantase sus excelencias técnicas, pero los de Nintendo no son creativos "normales". Son gente capaz de hacer cosas tan geniales como ésta: comparar las otras consolas, caballos que sólo miran hacia delante, con la Nintendo 64, un pura sangre al que sus retrovisores laterales le permiten la visión en 360 grados. La visión total en tres dimensiones.



Ponga un Bowser en su mesa

¿Qué tenemos hoy para comer? Un exquisito asado de Bowser al limón. Este menú tan apetecible es el que le propone nuestra "prima" estadounidense, **Nintendo Power, a sus suscriptores**. Y es que por allí ya están hartos de que siempre sea Bowser el que se les zampe a ellos en la merienda. Por eso le han dado la vuelta a la tortilla y ahora toca servir de aperitivo al malo de Mario y que para más inri enseñe la lengua sobre una bandeja. A ver si Arguiñano se hace con la receta y nos la pasa lo más pronto posible. Esto debe estar rico-rico.



top 5 JAPÓN

Ganbare Goemon
Goldeneye 007
Mario Kart 64
Power League 64
Super Mario 64

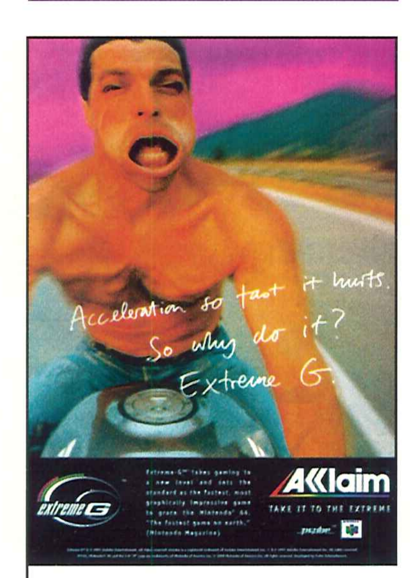
Datos de ventas elaborados por Famitsu Magazine



top 5 ESPAÑA

Lylat Wars
ISS 64
Blast Corps
Doom 64
Mario Kart 64

Datos de ventas elaborados por Centro Mail



Poooooooooootencia

Nosotros hemos sido testigos de que de verdad se le pone la cara a uno así cuando se somete a **«Extreme G»**. Nada hay tan rápido como el juego de Acclaim. Y eso han sabido reflejarlo en su publicidad.



·¿Qué suerte correrán en España juegos como «Madden 64» o «NFL QBC 64»? Sólo hay que preguntar a cuánta gente le gusta (o practica) el fútbol americano por aquí...

·¿Por qué el «F-1 Racing» de Ubi es unas cuantas veces mejor que el «F-1 Pole 64» también de Ubi? ¿Quizá porque el último no lo ha programado la propia Ubi?

·¿Llegará la saga de los Pitufos al cartucho número 60? Bueno, de momento seguro que llega al 64.

·¿A qué espera Acclaim para ponerse a programar una versión para Super Nintendo de «Turok»? Por tecnología que no quede, y mucho nos tememos que por compradores tampoco. Muchos daríamos lo que fuera por un «Turok» de 16 bits.

·¿Cómo ha podido mantenerse tan en secreto el desarrollo de «Diddy Kong Racing» para N64? A veces, el cuartel general de Nintendo se parece más a un búnker que a una oficina normal y corriente, y ni siquiera la prensa más especializada se entera de lo que ocurre dentro. Deberíamos haber llamado a James...

·¿Quién es el verdadero responsable de que Lara («Tomb Raider») no vaya a pasear su palmito en Nintendo 64? Porque le cogeríamos y le pondríamos contra la pared y...

·¿Qué pasa realmente con «Robotek» para N64? Un día nos dicen que va a salir, al otro día que el proyecto se ha cancelado, después que sí pero más tarde. ¡Menudo lío!

·¿Por qué aún no ha empezado a notarse el recorte de los precios que Nintendo cobra a los licenciatarios por fabricar cartuchos? ¿Cómo que el dólar tiene la culpa?

·¿Es o no cierto que Psygnosis programa para Nintendo 64? Si lo es, apuntad «Wipeout 64»

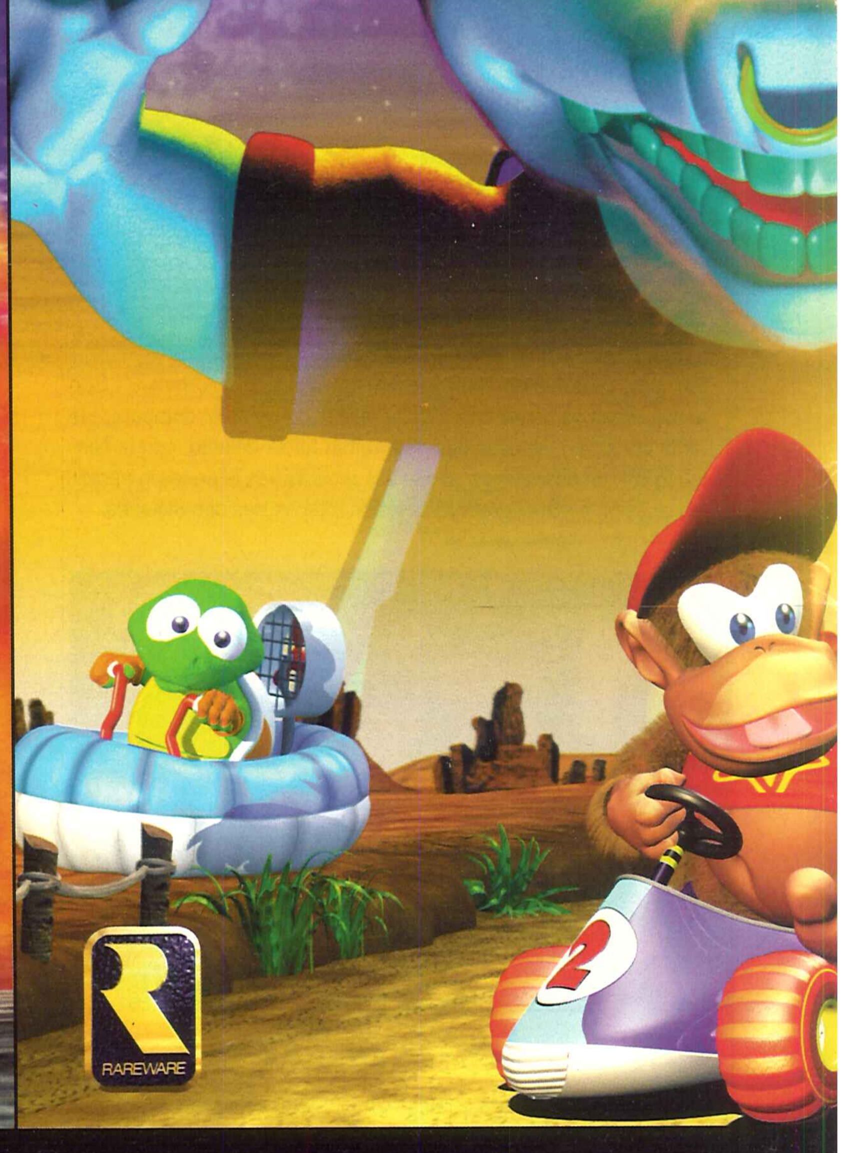
·¿Cómo es posible que sólo haya dos programadores trabajando en «Banjo-Kazooie»? Pues porque serán los mejores, o muy autosuficientes, o no olerán demasiado bien...

ESTE MES SE T

En Navidades llegan refuerzos, tres nuev



BOMBERMAN 64 de HUDSON SOFT (creadores de Super Soccer, la saga Bomberman...)
Un Bomberman totalmente nuevo, por primera vez en 3D de verdad. La mezcla más explosiva entre estrategia y acción.





Opción para 4 jugadores



Opción para 4 jugadores
Compatible con Rumble Pak



E HARÁ ETERNO

vos títulos de la élite de los videojuegos.

DIDDY KONG RACING de RARE (creadores de Killer Instinct, GoldenEye...)
La saga Donkey Kong se estrena en 64 Bits y en 3D con esta divertida, loca y realista combinación de aventuras y carreras.





MISCHIEF MAKERS de TREASURE (creadores de Castlevania IV, Super Probetector...)
El primer videojuego de plataformas al estilo "Manga", que mezcla a la perfección los escenarios generados en 2D y los personajes en 3D.





BOMBERMAN 64







DIDDY KONG RACING







MISCHIEF MAKERS





ENTRA EN JUEGO.

anticipación Estará disponible el mes que viene

ARCADIA DA MÁS JUEGO CON «DARK RIFT»

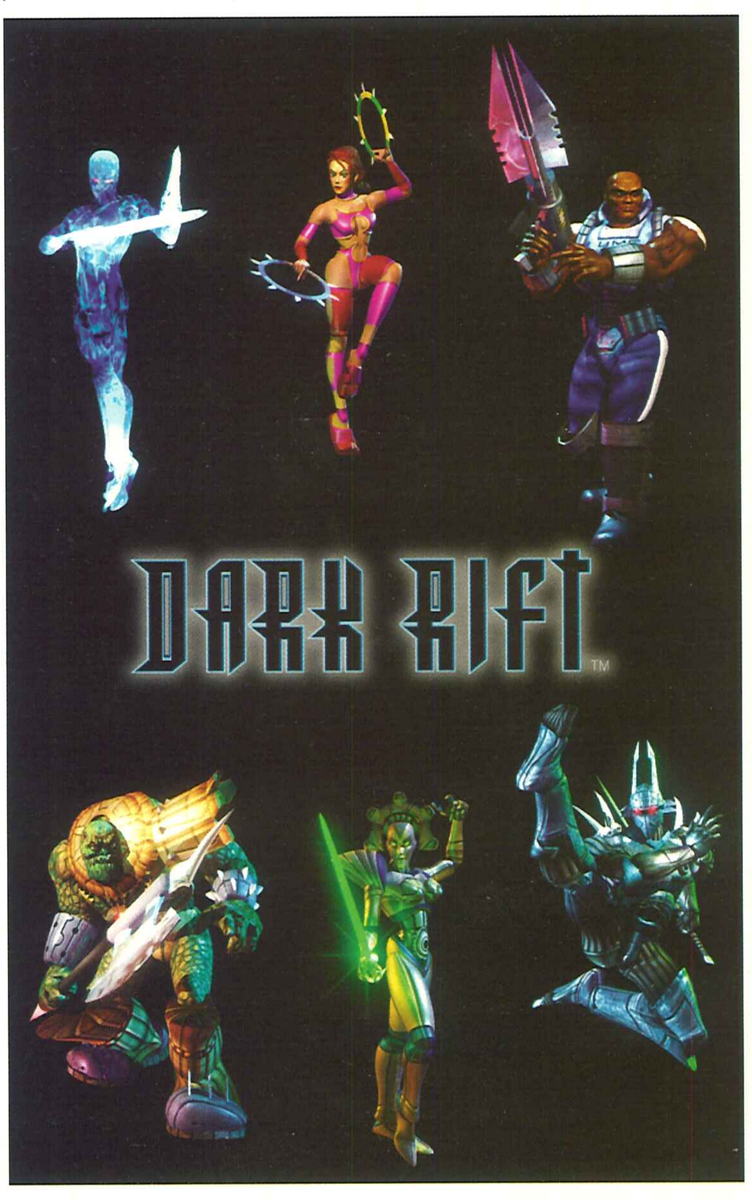
•Un **argumento bien trabajado** y el **aspecto gráfico** serán los puntos fuertes del cartucho desarrollado por **Kronos Digital** para Nintendo 64.

Pongamos que hay un emperador malo malisimo, que se ha apoderado de cierta pieza maestra con la que prácticamente domina el mundo a su antojo. Pongamos también que hay otra gente, guerreros de éste y otro universo, que quieren apoderarse de esa pieza pero que han fracasado una y otra vez. Y pongamos por último que el tal emperador, aburrido ya de su inmenso poder, ha decidido convocar un Torneo para ver quién tiene narices de robarle la pieza, y si de paso puede apoderarse de otra más pues miel sobre hojuelas.

El argumento de «Dark Rift» ya veis que promete. Hay lios mitológicos, demonios, demonias, venganzas, gente sedienta de poder y sangre, y por supuesto lucha. **Lucharemos sin parar, en combates uno contra uno**, y utilizando todos los **misiles, objetos, combos y movimientos especiales** que el cartucho ponga a nuestra disposición.

De primeras **podremos elegir entre 8 personajes**, aunque hay **dos más ocultos**. Los colegas, de nombres tan originales como Aaron, Demonica o Gore, **aparecerán en perfecto 3D** y se moverán de la misma guisa. De hecho éste **será el primer juego de lucha absolutamente poligonal en 3D** que estará disponible para Nintendo 64. Pero si queréis más datos, anotad que los impactos de las explosiones también estarán en tres dimensiones y que podréis disfrutar de varias perspectivas que os sumergirán en la acción.

En la parte tecnológica también se cuentan maravillas de «Dark Rift». Os avanzaremos que el juego se mueve a **60 frames por segundo**, que tira de **goraud shading** (sombreado suave) y **anti-aliasing**, que ofrece **efectos de luz** en tiempo real y otros antojitos que ya os contaremos con más detenimiento en el próximo número. Será precisamente dentro de un mes cuando Arcadia lance el juego en España para Nintendo 64. ¿Estáis preparados para convertiros en dioses?







La plantilla inicial será de 8 luchadores, pero habrá dos más que permanecerán ocultos.

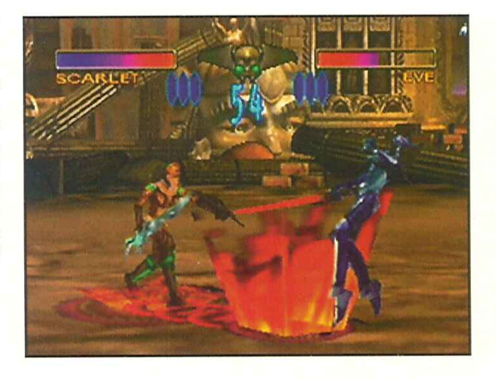


Efectos de luz increibles y movimientos explosivos harán de este «Dark Rift» todo un espectáculo.



El juego ofrecerá varias perspectivas que nos sumergirán en la acción más frenética.

«Dark Rift» puede presumir de ser el primer juego de lucha en tres dimensiones que aparecerá para Nintendo 64. No sólo los escenarios, también los personajes y hasta las explosiones presentarán el mismo aspecto. ¡¡Estamos deseando tenerlo!!





novedades Llegará a principios del 98

«MISCHIEF MAKERS» PONDRÁ DE MODA LOS "ARCADES MANGA"

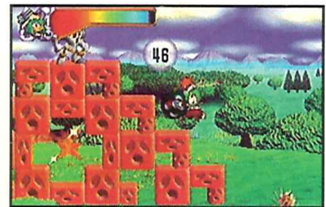
•**Enix** ha sido la compañía encargada de desarrollar el cartucho.

Los fans de los **juegos "chinakas" y la estética manga** van a llevarse una alegria cuando a principios del año que viene salga «Mischief Makers» en nuestro pais. El cartucho, que ha sido **programado por Enix y será distribuido por Nintendo España**, narrará las aventuras de Marina Liteyears, una joven humanoide que debe rescatar al científico que la creó.

Será un juego de **acción en 2D y scroll lateral**, pero con personajes y escenarios renderizados, lo que le dará una gran sensación de relieve. Además, «Mischief Makers» le va a prestar una atención muy especial al argumento, que se desarrollará con **diálogos constantes** entre los personajes. En los próximos números de la revista os hablaremos de él con más detalle.









Los gráficos de «Mischief Makers» le van a dar un nuevo impulso a los juegos de acción. El avance será lateral, pero basándose en lo que Miyamoto llama dos dimensiones y media.

NOTICIA BOMBA

¡¡BAJAN LOS PRECIOS!!

Nintendo ha decidido reducir sus precios de fabricación de cartuchos de N64 a los licenciatarios en un porcentaje que oscila entre el 20% y 25%, comenzado con los envios que salgan de Japón **a partir del 15 de octubre**. La Gran N espera que esta medida haga bajar considerablemente el PVP final de los cartuchos de "third parties", de forma que no nos encontremos con juegos a 15.000 pesetas.

Los nuevos precios son consecuencia directa del exitoso lanzamiento de N64 en Europa. Según datos facilitados por la propia Nintendo, las ventas de la máquina superaron el millón de unidades sólo seis meses después de su lanzamiento, y se espera alcanzar los 2,5 millones para final de año. Parte de "culpa" de esta bajada también la tienen los usuarios. Como declara **Shigeru Ota**, presidente de Nintendo Europa "estos precios son una forma de agradecer a nuestros usuarios el haber duplicado el éxito de Nintendo 64 en USA". Aqui también se lo vamos a agradecer, Mr. Ota.

---

actualidad Prometen muchas novedades para Nintendo 64

INFOGRAMES SE INSTALA EN ESPAÑA

•El tándem **Ocean-Infogrames** prepara **«Wetrix»**, lo último en **puzzles** para Nintendo 64.

Siguiendo los pasos de otras grandes del software, como Electronic Arts o la propia Nintendo, la compañía francesa Infogrames se ha instalado en nuestro pais. **Desde sus nuevas oficinas en Madrid, situadas en pleno barrio de Salamanca, la casa gala controlará la distribución tanto de sus productos como de los de Ocean.** Por lo que a nosotros nos toca, hablamos de cosas tan jugosas como «MRC», «Chameleon Twist» o el venidero «Mission:Impossible». "De momento será una pequeña estructura, y aunque yo ya llevo aquí cierto tiempo, vamos a empezar de cero", nos comentó **Eric Chulot**, quien será el responsable de la filial española de Infogrames.

Hablando de lanzamientos de futuro, Ocean acaba de presentar un nuevo título para 64 bits. Se llama **«Wetrix» y es un puzzle que te sorprenderá por su simpleza y te enganchará** porque tiene el mismo coeficiente de adicción que Tetris o el Cubo de Rubik. La mecánica será más o menos así: Tendremos un **escenario 3D sobre el que caerán piezas y bloques** con los que construiremos piscinas, canales y hasta pantanos. Junto a esos bloques caerán también gotas de agua que deberemos almacenar en esas construcciones. Con ellas **apagaremos los incendios** que de vez en cuando también caerán desde el cielo. Habrá bombas, terremotos, erupciones, todo tipo de catástrofes que veremos allá para mediados del 98, cuando «Wetrix» esté disponible.





«Wetrix» demostrará que no hace falta buscarle las vueltas al argumento para que un juego triunfe. Mecánica simple y adicción a tope serán las claves del nuevo juego de Ocean para Nintendo 64.

■entrevista ¡¡Desvelamos la sorpresa del año!!

"BIT MANAGERS" NOS CUENTA TODOS LOS DETALLES SOBRE EL DESARROLLO DE «TUROK» PARA GAME BOY

•"Decidimos **hacer un juego en 2D**, integrando todo lo que podía hacerse en la versión de Nintendo 64, pero en una **perspectiva que se adapta mejor** a la Game Boy".

NINTENDO ACCIÓN: ***Suponemos que para conseguir una licencia de tanto nombre habrá que hacer algo especial, ¿no?***

BIT MANAGERS: Pues aunque parezca extraño, no hemos hecho nada pero también hemos hecho mucho... Nos explicamos: Acclaim se puso en contacto con nosotros y con otros 40 grupos que programan para GameBoy en todo el mundo. Obviamente, nuestro curriculum de 6 años de experiencia y 8 juegos de GameBoy en el mercado hizo mucho por nosotros y nos ayudó a estar en esa primera selección. Después hablamos con ellos sobre cuestiones técnicas de la GameBoy y su aplicación a «Turok». Casi una hora al teléfono acabó de convencerles de que íbamos a hacer una versión portátil a la altura de la de N64.

NA: ***Hablando ya del juego, ¿vamos a conocer a Turok? ¿O será también en perspectiva subjetiva?***

BM: En un primer momento se estudió la posibilidad de usar una perspectiva similar a la de N64. Técnicamente lo podríamos haber hecho, pero la pantalla del Game Boy y su velocidad de proceso habrían hecho el juego mucho menos divertido de lo que es ahora. Decidimos hacer un juego en 2D, integrando todo lo que podía hacerse en la versión de N64 pero en una perspectiva que se adapta mejor a la portátil. Así que no dejaremos de ver como Turok corre, salta, dispara con 14 armas distintas, trepa, nada, repta y se agarra a las plataformas más inaccesibles.

NA: ***¿Qué perderá el juego en su paso de 64 a 8 bits y qué ganará?***

BM: Ufff, las conversiones de 16 bits a 8 eran dividir por 2, pero ahora hemos tenido que aplicar una raíz cuadrada a la versión original... Realmente creemos que el juego no ha perdido nada de su diversión, todo lo que podíamos hacer en la versión original se respeta en la nuestra, e incluso hemos cambiado algunas cosas para adaptarlas al usuario de la GameBoy. Ganar, ¡ha ganado que estará en español!



El equipo Bit Managers. De arriba a abajo: Isidro Gilabert, Alberto J. González, Jordi Galcerán, Fco. Javier García, Sergio Palacios y Rubén Gómez.

"Casi una hora al teléfono acabó de convencer a los de Acclaim de que les íbamos a hacer una versión de Game Boy a la altura de la de Nintendo 64"

NA: ***¿Qué grado de autonomía tenéis para hacer el juego?***

BM: Total. Hemos podido incluir todo lo que nos pareció interesante para el juego.

Presentamos un pre-diseño a Acclaim, y a partir de éste pudimos modificar algunos aspectos sobre la marcha, sin tener que ceñirnos a lo que a priori nos parecía bueno pero después pudimos comprobar que aún podía hacerse mejor.

NA: ***¿Qué será Turok para GB: arcade, aventura, juego de plataformas?***

BM: Turok será un arcade con buena dosis de aventura, en un mapeado extensísimo plagado de plataformas, enemigos y munición. No faltará el toque estratégico, que necesitaremos para analizar a algunos enemigos finales.

NA: ***El argumento y la historia serán iguales que la versión de N64...***

BM: Sí, los enemigos son los mismos que en la versión de N64, incluidos los jefes. Claro, a tamaño GameBoy, pero con la misma mala leche.

NA: ***Gráficamente, ¿habéis intentado imitar las texturas y polígonos del juego?, ¿cómo os habéis desenvuelto en este asunto?***

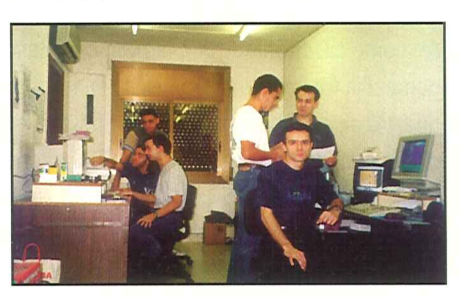
BM: Hemos intentado captar el ambiente de cada fase y hacerla totalmente nueva en GameBoy. Aunque los gráficos sean otros, hemos querido dar la misma sensación de libertad en los bosques, de agobio en las estrechas cuevas por donde debemos pasar reptando, o de peligro constante en la base plagada de robots enemigos.

NA: ***¿Cuál ha sido el mayor problema que habéis encontrado durante la conversión?, ¿cuánto lleváis trabajando en el juego?***

BM: La verdad es que problemas no hemos tenido apenas. Todo ha ido sobre ruedas desde el primer momento, hemos trabajado muy a gusto, pudiendo hacer todo con nuestro estilo propio. Acclaim sólo ha intervenido en los últimos días del proyecto, y los cambios que hemos tenido que hacer han sido mínimos. El juego nos ha llevado hacerlo unos 5 meses, aunque llevamos negociando desde noviembre del año pasado...



Los chicos de Bit Managers están trabajando tan rápido y bien que el juego podría estar listo antes de final de año.



Nos colamos en las oficinas de Bit Managers para ver cómo trabajaban en el próximo seguro éxito para Game Boy.



Disney's
El Jorobado de Notre Dame
Carnaval de 5 Juegos
© Disney. Todos los derechos reservados.
Disney Inter Active
Nintendo
GAME BOY
Disney's The Hunchback of Notre Dame
5 Foolishly Fun Topsy Turvy Games
GAME BOY GAME PAK
T·HQ
Distribuído por:
ArcadiA
A FUNSOFT. COMPANY

anticipación Su nuevo juego será «La pesadilla de los Pitufos»

"PITÚFAME" ESE CARTUCHO DE GAME BOY

•Infogrames va a lanzar la **tercera entrega de la serie** antes de Navidad.

La de los Pitufos lleva camino de convertirse en una de las series más prolíficas de la Game Boy. Es cierto que todavia no llegan al nivel de tipos como Megaman, pero ya han conseguido que su cartuchito de todos los años se convierta en una saludable tradición.

Esta vez piensan amenizaros el tramo final del año con **«La pesadilla de los Pitufos», una aventura muy del estilo de las anteriores que mezclará plataformas y acción** en partes iguales.

El protagonista de este nuevo cartucho será Fortachón, el único habitante de la aldea pitufa que se ha salvado de un embrujo del malvado Gargamel. Con este panorama por delante, vuestro objetivo será **entrar en todas las casas de la aldea para despertar a sus habitantes de las pesadillas** en las que se han visto sumidos por el hechizo.

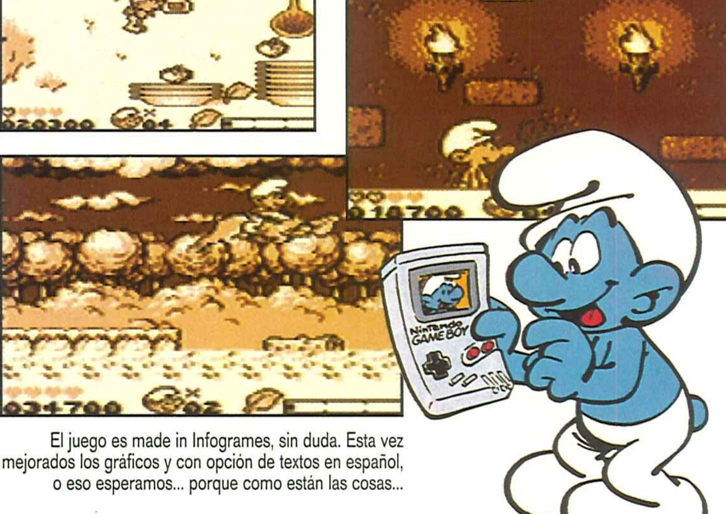
Lo que mejor impresión nos ha causado del juego son las mejoras introducidas en los gráficos, que incluso moverán varios planos de scroll en algunas fases. También habrá niveles especiales en los que cabalgaréis sobre un conejo o acompañaréis a un topo en una expedición subterránea. Por lo demás, parece que Infogrames va a mantener en «Pitufos 3» ese esquema que os obliga a recorrer hasta el último rincón de los escenarios para encontrar la salida de la fase.

Del éxito de los dos primeros juegos de los Pitufos habla la cifra de más de un millón de unidades vendidas, así que no os quepa duda de que volveréis a tener noticias de esta "pesadilla" tan divertida.









El juego es made in Infogrames, sin duda. Esta vez mejorados los gráficos y con opción de textos en español, o eso esperamos... porque como están las cosas...

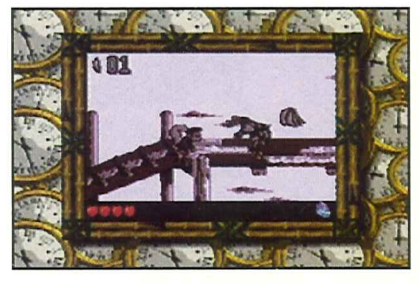
Game Boy Dixie y Kiddy atacan de nuevo

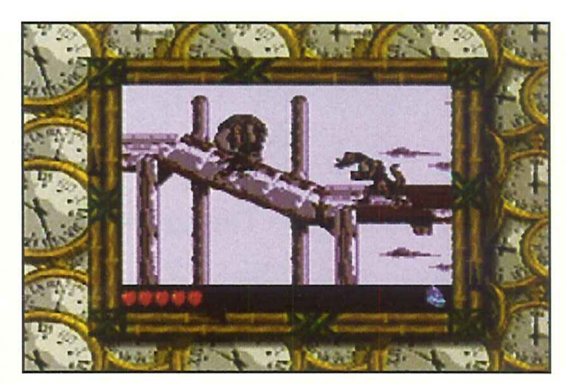
LISTA LA VERSIÓN GB DE «DONKEY KONG LAND 3»

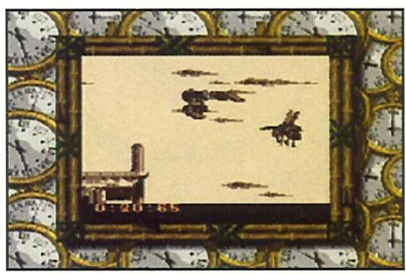
•Nintendo España también sacará **«Hércules»** para portátil en diciembre.

El plato fuerte que Nintendo España tiene preparado para celebrar las navidades en la portátil es nada menos que «Donkey Kong Land 3», la nueva entrega de las aventuras de la familia Kong para la pequeña de Nintendo. Aunque el juego **va a estar inspirado en el rutilante «DKC3» de Super, los programadores de Rare han procurado cambiar el diseño de los niveles** que aparecerán en sus seis mundos para que no sean idénticos a los del juego de 16 bits. Lo que se va a mantener son las renderizaciones de los gráficos, que serán los mejores y más depurados (la experiencia es siempre un grado) de las tres entregas de la serie, asi como la presencia de **un montón de fases de bonus secretas** a lo largo de la aventura.

Pero éste no va a ser el único título con el que Nintendo obsequie a todos los usuarios de la Game Boy. **También a lo largo de diciembre saldrá a la venta «Hércules»**, una versión realizada por **THQ de la nueva película de Disney** que se estrenará por las mismas fechas. El mes que viene haremos una amplia preview de ambos juegos









En «DKL3» os vais a reencontrar con Dixie y Kiddy Kong. Ellos serán los protagonistas de la aventura junto a Enguarde, Squawks y compañía. Todos los personajes estarán mejor renderizados que nunca, y su silueta destacará más sobre los fondos.



¡EL AUTENTICO, AHORA
DE BOLSILLO!
TETRIS Jr.™
POCKET KEYRING TETRIS™
SCORE NEXT
TETRIS Jr.™
LEFT
RIGHT
MODE
SOUND
ON/PAUSE
RESET
START
ROTATE
DESCUBRE EL
NUEVO
RETO
ENDORSED
BY
ALEXEY
PAJITNOV
¡EL CLASICO
TETRIS AHORA CON 8
PANTALLAS Y NUEVOS TRUCOS
PARA QUE CONSIGAS LA PARTIDA
MAS DIFICIL Y EMOCIONANTE
QUE NUNCA!
BAN
DAI

anticipación Jim se dejó ver en el último ECTS

AVENTURAS DE UN GUSANO SURREALISTA

•VIS Interactive ultima «Earthworm Jim 3D» para Nintendo 64.

Las aventuras del gusano más famoso del mundo están a punto de ver la luz en Nintendo 64. El grupo escocés





VIS Interactive ultima el desarrollo de «Earthworm Jim 3D» para Nintendo 64, la tercera y más revolucionaria entrega de la saga diseñada por Shiny que, por fin, se dejó ver y probar durante el último ECTS de Londres.

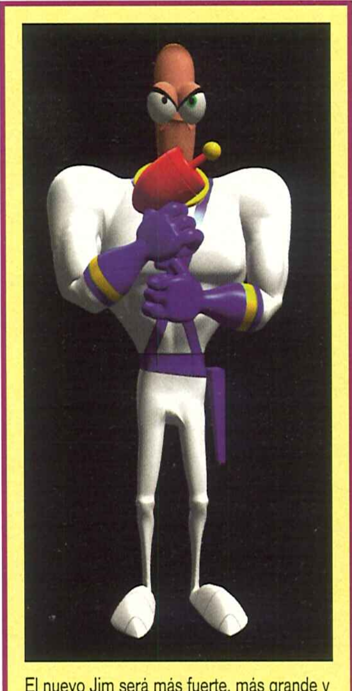
Por lo que pudimos ver allí, el juego seguirá conservando el **punto surrealista y cachondón** que tanto le





gusta explotar a Jim. Los **gráficos también continuarán en la línea con sabor a "cartoon" de Hanna-Barbera** y las animaciones, desde siempre bastante "personales", darán ahora una aun más agradable **sensación de solidez y suavidad.** En general se ha retenido el carácter de las versiones de 16 bits: **original, cómico y muy divertido**, a lo que ahora hay que añadir un **fantástico mapeado en tres dimensiones** y un **Jim texturado a la última y obsesionado por el detalle.**

Su viaje al absurdo empieza cuando una vaca aterriza justo sobre su cabeza. Lo que sigue es un **paseo 3D por sus obsesiones, gustos, miedos y odios que pueblan su cerebro.** En cada uno de esos "terrenos" tendremos que recuperar un trocito de su mente. ¿Lógica? No le busquéis mucha, aunque el diseñador del juego, Stephen Hewitt, ha comentado que "lo más importante del juego es que haya cierta lógica detrás de lo que ocurre". Muy formalitos, sí, pero ¿por qué van diciendo luego por ahí que el juego utilizará la técnica **Real Worm Motion Capture**, o sea captura de movimientos de una lombriz. Vacile, eso es vacile. **Pues a vacilar tocan, en la primavera del año que viene.**



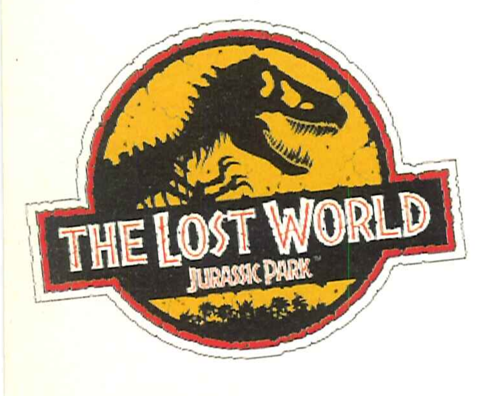
El nuevo Jim será más fuerte, más grande y más renderizado. Pero no sólo cambiará de tono físico, también modificará su carácter: ahora será bastante más agresivo.

Portátil Avalancha de novedades para fin de año

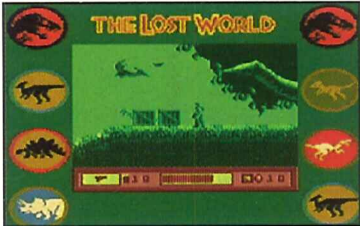
«FIFA 98» TAMBIÉN ESTARÁ EN 8 BITS

•Acclaim pondrá a la venta «Bust-a-Move 2» el mes que viene.

Está visto que la Game Boy se va a poner de moda estas navidades. Sólo tenéis que echar un ojo a estas páginas de noticias para comprobarlo. Junto a los títulos que acabáis de ver, como «Donkey Kong Land 3» o «Pitufos 3», hay un buen montón de lanzamientos listos para despegar. **Arcadia** nos traerá dos de ellos. Hablamos, por un lado, de **«Lost World»**, segunda parte de «Parque Jurásico« que ha sido desarrollada por **Tiertex para THQ.** Es un **arcade de plataformas con los inevitables dinosaurios** dando guerra por todas partes. Suena bastante interesante.Y por otro lado, también llegará pronto **la última versión del clásico de fútbol de EA Sports. Este «FIFA 98» portátil** lo ha diseñado Torus para THQ, y promete mejorar las entregas anteriores. Está previsto que **ambos cartuchos lleguen a España a lo largo del mes que viene.**



Acclaim también tiene preparada una sorpresita para Game Boy. Se trata de **«Bust-a-Move 2»**, un **puzzle muy adictivo** en el que tendréis que disparar a unas bolas que se descuelgan desde lo alto de la pantalla para impedir que lleguen abajo. El juego ha sido programado por Acclaim y va a hacer el viaje a España por cortesía de **New Software Center**. Sus responsables nos han asegurado que estará aquí en noviembre.





Casi todos los géneros van a estar cubiertos por las numerosas novedades que va a recibir la Game Boy en este tramo final del año. «The Lost World» y «FIFA'98» se encargarán de los deportes y de la acción.

CONCURSO DOOM 64

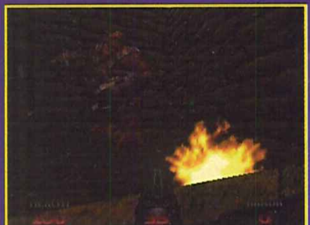
1. Entre estos dos personajes hay 6 diferencias, ¿podrías indicarlas en el cupón?

SORTEAMOS 15 CARTUCHOS

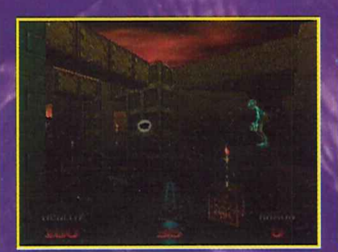
En Nintendo Acción estamos seguros que amas la aventura y las emociones fuertes. Por ello te hemos preparado un concurso de "armas tomar".
Resuelve correctamente los "pasatiempos" que te proponemos a continuación y entre los avispados acertantes sortearemos 15 cartuchos de «DOOM 64».

2. ¿Cuántos niveles de dificultad tiene el juego?

3. En una de estas pantallas se ha colado un personaje que no pertenece al juego, ¿podrías identificar la pantalla?







PANTALLA 2



PANTALLA 3



BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **QUINCE**, que serán premiadas con un cartucho de «Doom» para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen el cupón entre los días **16 de octubre y 30 de noviembre de 1997**.
4. La elección de los ganadores se realizará el día **1 de diciembre de 1997** y sus nombres se publicarán en el número de enero de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GTI y HOBBY PRESS.
7. Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por New Software Center o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior incorporación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El particiupante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a New Software Center por correo certificado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....
Apellidos ....
....
Calle ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Edad ..... C. Postal .... Teléfono ....
Respuesta: 1 ....
....
....
Respuesta: 2 ....
Respuesta: 3 ....

Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Nintendo Acción. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Doom 64».

actualidad Spaco vuelve a la carga

«TOP GEAR RALLY» EMPEZARÁ A CORRER EN NOVIEMBRE

•Otros títulos que nos llegarán de esta distribuidora: «Superman», «King of Fighters´96», «Automobili Lamborghini»

El pasado día 6 de octubre visitamos las oficinas de la distribuidora madrileña Spaco S. A. para conocer su plan de lanzamientos de cara a los próximos meses.

La velocidad y los coches van a ser los grandes protagonistas de una lista en la que junto a «Automibili Lamborghini», sobresale el nombre de **«Top Gear Rally»**. El juego llegará a España en Noviembre, y por lo que pudimos ver combinará una **sensación de velocidad altísima con una concepción en plan arcade**. Tendrá diez modelos diferentes basados en coches reales (Ford Escort, Toyota, BMW, etc.), y un total de cinco circuitos (uno de ellos oculto). En cuanto al resto de títulos, Spaco también lanzará a principios del 98 dos cartuchos para **Game Boy: «King of Fighters´96» y «Superman»**. De este último juego también tendremos versión para N64, aunque habrá que esperar hasta el próximo verano.













«Top Gear Rally» no será otro juego de coches que añadir a la lista. El cartucho de Kemco ofrece ingredientes como para auparse entre los números uno del género para Nintendo 64.

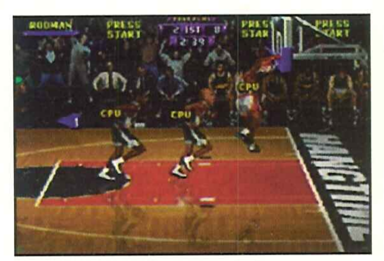
N64 ¡¡Ya tenemos el primer juego de basket!!

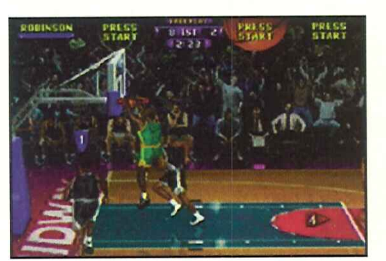
MACHACA LOS AROS CON «NBA HANGTIME»

•Un genial **arcade de baloncesto** con ascendencia «NBA Jam»

New Software Center acaba de poner a la venta «NBA HangTime» para Nintendo 64. Seguro que a muchos de vosotros os suena este título de **Midway** (que aterriza vía GTinteractive), porque antes de llegar a la Nintendo hizo sus pinitos en los salones recreativos e incluso en la Super, aunque el cartucho no salió finalmente en España.

«NBA Hangtime» es un **arcade de basket muy similar en concepto al explosivo «NBA Jam»**, con partidos de dos contra dos cargados de mates y "alley oops", pero con un montón de mejoras que incluyen la **posibilidad de crear vuestro propio jugador y también unos códigos secretos** que os dan la opción de utilizar personajes secretos y canchas y opciones escondidas. En el menú podéis elegir entre los **29 equipos de la NBA** y decidir qué jugadores saltan a la cancha de los cinco que integran cada escuadra. Con Malone, Pippen y compañía sobre el parqué, el espectáculo está garantizado.





POCAS NOVEDADES EN EL "TOY SHOW" DE TOKIO

No fue lo que se dice un chasco, pero seguro que los japonesitos que se acercaron al último Toy Show celebrado en Tokio a principios de septiembre esperaban ver más cosas. Allí se iban a presentar los juegos que romperían estas navidades, pero más bien se rompió poco...

Entre las compañías que mostraron cosillas estuvo **Konami**. Sus **«Gasp» y «Drácula 3D»** estuvieron en boca de todos; el primero porque hipnotizó al público y el segundo porque se rumoreaba que el proyecto estaba parado. Bueno, al menos se permitieron **estrenar una eprom de «Drácula« para GB**. Y de **«Hybrid Heaven»** nada de nada, ni un simple vídeo.

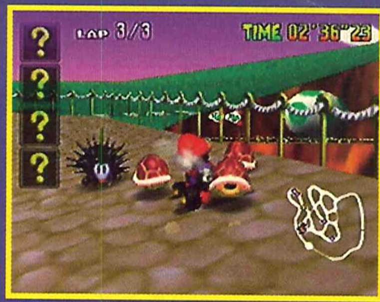
Imagineer también dio la cara en el show y presentó **«Fighting Cup»**, un arcade de lucha que va a dar mucho que hablar entre otras cosas por su sistema de combate: por cada golpe al rival recibiremos una serie de puntos, y gana el que llegue a una determinada puntuación. La casa nipona también enseñó una beta de su **«Erutale...»**, que aquí jugaremos como **«Quest 64»**. Se trata de un RPG de estética Zelda, pero con una línea argumental y un desarrollo tirando al Rol que gusta por allí.

Bandai, que hace poco ha aceptado desarrollar en 64 bits, se dejó ver con una eprom jugable de **«Tamagotchi 2»**, pero ni confirmó ni desmintió que estén planeando un «Dragon Ball» para N64...


«Lylat Wars»

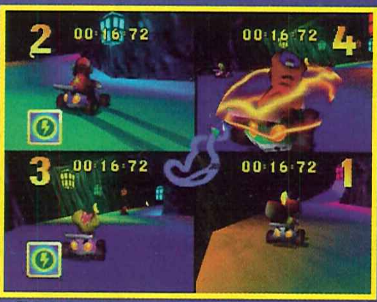

«Bomberman 64»


«F-Zero 64»


«Mario Kart 64»



«Goldeneye 007»


«Diddy Kong Racing»


«Yoshi´s Spirit»


«Banjo Kazooie»

Estas son imágenes estáticas de los mejores juegos de Nintendo 64.

Ahora, imagínatelas en movimiento

Si hasta ahora has alucinado con las pantallas de los juegos de Nintendo 64, prepárate para verlas de otra manera. En movimiento. En un vídeo de 30 minutos, realizado por Nintendo España, en el que podrás paladear juegos del presente y del futuro. Un vídeo que te regalaremos con el próximo número de Nintendo Acción.



Espera a ver lo que estamos preparando para el número de diciembre.

NI TE LO IMAGINAS.

periféricos Avalancha de control pads

TÚ MANDAS, ELLOS OBEDECEN

•Arcadia, UBi y Electronic Arts lanzan sus primeros accesorios para la consola de Nintendo.

COMPETITION PRO

TURBO 64

EASY 64

COMPETITION PRO

TRIDENT PAD

TOP GEAR

TOP GEAR

Llegan los primeros accesorios de licenciatarios para Nintendo 64. Este mes aterrizan cuatro nuevos mandos de control y se prepara un súper volante, especialmente diseñado para juegos de carreras.

Por un lado **Arcadia lanza "Competition Pro NS64"**, un control pad de apariencia similar al de Nintendo, pero con **funciones turbo y cámara lenta**. Su precio recomendado es de **5.490 pta. Ubi Soft**, por su parte, presenta dos pads: **"Easy 64"**, un mando de de color gris y diseño compacto **(3.990 pta)**;y **"Turbo 64"**, que incluye un led para que sepáis cuando están activados el turbo, el multifire o la tarjeta de memoria **(4.990 pta)**.

Electronic Arts saca también un nuevo mando. Se llama **"Trident Pad"** y ha sido desarrollado por la compañía **Logic 3**, especialista en periféricos. Se trata de un control pad de **diseño ergonómico, dotado de seis botones de disparo**, dos laterales y gatillo. Aún no tiene precio definido.

Logic 3 nos ha informado también de que **está a punto de aparecer un volante para Nintendo 64**. Se llama **"Top Gear"** y es un **pak volante y pedales absolutamente configurable**, con 9 botones de fuego y un cursor multidireccional. Su precio en Inglaterra es de 69.99 Libras Unas 14.00 pta.). A España llegará en breve, y posiblemente también se encargará Electronic Arts de su distribución.

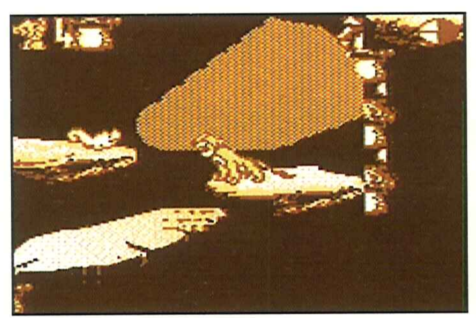
GB Su precio recomendado es 4.490 pta

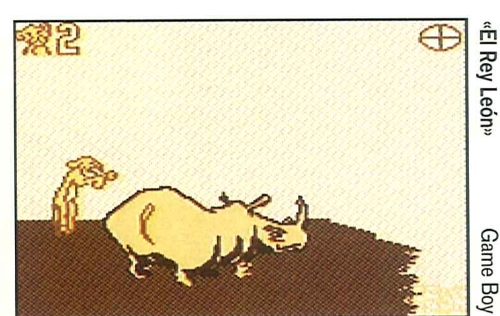
LA MAGIA DE DISNEY REGRESA A LA PORTÁTIL

•Nintendo España relanza «El Rey León» y «El Libro de la Selva».

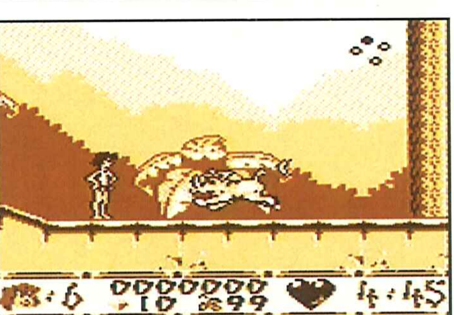
Coincidiendo con el **relanzamiento de las versiones para Super Nintendo** (echad un vistazo a la sección de Super Stars), Nintendo España también ha vuelto a poner a la venta los cartuchos para Game Boy de «El Libro de la Selva» y «El Rey León». Si en su dia no tuvisteis la ocasión de jugar con estos dos clásicos de Disney, ahora es el momento de haceros con ellos y pasároslo en grande con el viaje por la jungla de Mowgli y la aventura en el ciclo de la vida del leoncito Simba.

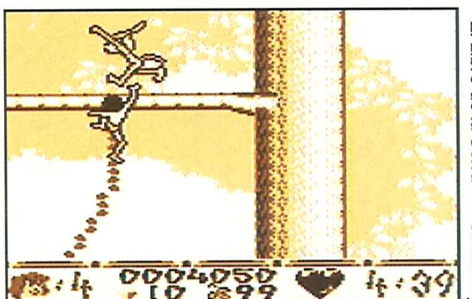
A grandes rasgos, os podemos decir que **ambos cartuchos desarrollan el argumento de la película combinando las plataformas con unos gráficos la mar de simpáticos**. Además, su precio recomendado es más que interesante: **4490 pesetas**.





«El Rey León» Game Boy





«El Libro de la Selva» Game Boy

Gracias a Nintendo España vais a poder revivir las aventuras de estos dos simpáticos personajes de Disney en vuestra portátil. Si se os escaparon en su momento, ahora tenéis la oportunidad de resarciros.



CONCURSO
TRIDENT PAD
PARTICIPA Y CONSIGUE UNO DE LOS 25 MANDOS PARA N64 QUE SORTEAMOS
Electronic Arts y Nintendo Acción ponen en tus manos la oportunidad de ganar uno de los 25 mandos Trident Pad diseñados para NINTENDO 64
TRIDENT PAD
START
B
A
C
3D ANALOGUE
64
TRIDENT PAD
Control Pad for Nintendo 64
No pierdas los mandos y participa. Tan sólo tendrás que decirnos si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:
1. Logic 3 es la compañía fabricante del mando.
2. El Trident Pad es compatible con cualquier consola.
3. No es posible utilizar tarjeta de memoria.
4. El pad cuenta con 6 botones de disparo.
ELECTRONIC ARTS
Logic 3
Nintendo Acción
BASES DEL CONCURSO
1. Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón respuesta.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con un mando "Trident Pad" para consola Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen el cupón entre los dias 16 de octubre y 30 de noviembre de 1997.
4. La elección de los ganadores se realizará el día 1 de diciembre de 1997 y sus nombres se publicarán en el número de enero de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia ....
Edad ..... C. Postal .... Teléfono ....
Respuesta 1: ....
Respuesta 2: ....
Respuesta 3: ....
Respuesta 4: ....
Envía este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Nintendo Acción. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: «Concurso Trident Pad».

TETRIS PLUS/ *La evolución lógica*

Ya ha hecho historia, ahora quiere hacer futuro

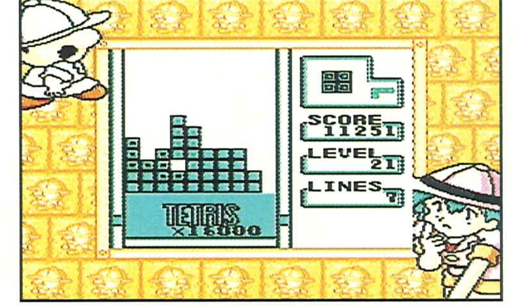
Si pensabais que Tetris ya no podía ser más adictivo, aquí tenéis la prueba de vuestro error. La prueba se llama «Tetris Plus» y añade el punto justo de novedad a una fórmula más popular que Lina Morgan.

Cuatro modos de juego presentará este Plus. El **Tetris de siempre**; un **modo versus**, para dos Game Boy; el **puzzle** y el de **edición**, que serán las verdaderas novedades.

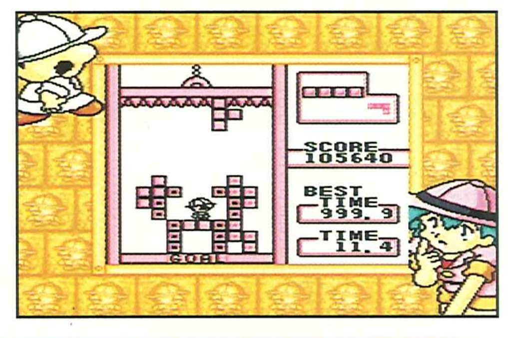
El modo puzzle incorporará la figura de un simpático profesor al que deberemos abrir camino para alcanzar el fondo de la pantalla, que es la salida. El profesor circulará sin parar entre las piezas a razón del siguiente ritmo: si encuentra un obstáculo, cambiará el sentido; si le cae encima un bloque, él se subirá tan ricamente; y para hacer que llegue abajo tendréis que dejarle el hueco de dos piezas. A todo esto habrá que darse prisita, porque una sierra mecánica asoma en la parte de arriba y tiene cierta tendencia a dejarse caer. **Cada pantalla será un nuevo desafío**, y se iniciará con una configuración de piezas diferente. Por supuesto cada vez más difícil... **así hasta 100**.

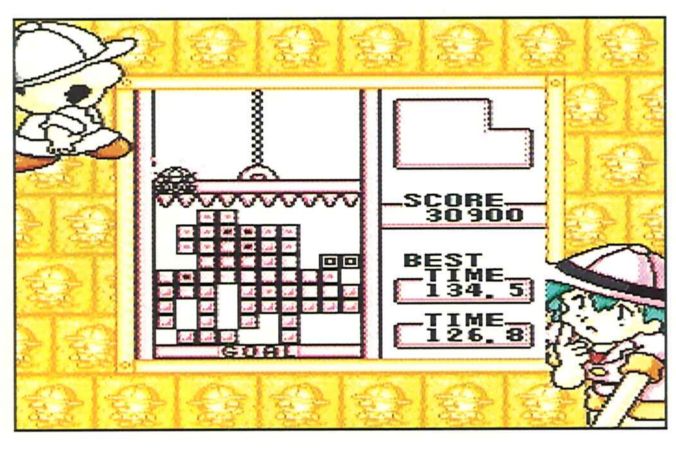
En el modo edición diseñaremos **nuestros propios puzzles**. Elegiremos dónde colocar ladrillos, sierra y profesor y luego testearemos el resultado, e incluso salvaremos (o recuperaremos) hasta 10 escenarios diferentes.

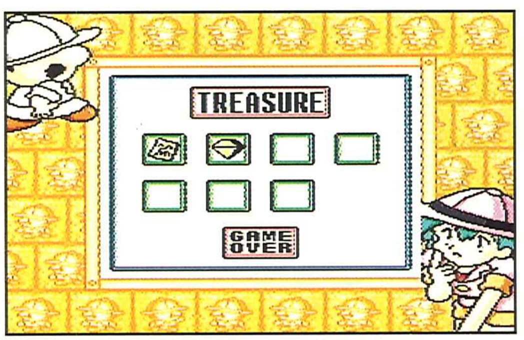
Así será el nuevo Tetris, una opción más que apetecible para pasar ratos divertidísimos.



Ni que decir tiene que el clásico «Tetris» estará presente en el cartucho. Y también un modo versus para competir con un amigo.

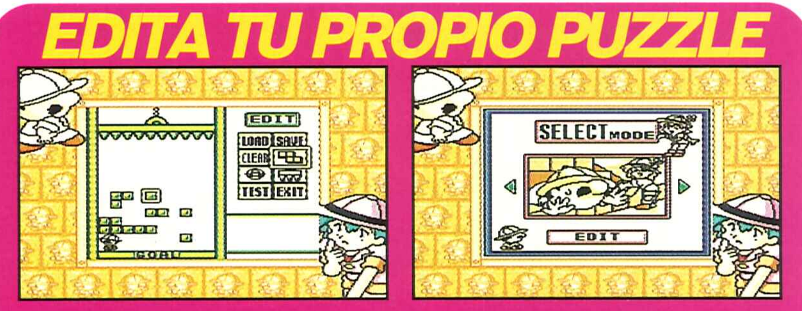






Estos serán los premios que obtendremos por liberar al profesor de los laberintos de ladrillos. Cada cierto número pantallas obtendremos una de estas bonificaciones.

EDITA TU PROPIO PUZZLE



*Para cuando te hayas pasado los 100 desafíos del nuevo modo puzzle, este Tetris ha pensado en ponerte a **fabricar tus propias situaciones**. A la derecha de la pantalla se abrirá una ventana donde podrás coger ladrillos, sierra y profesor, y colocarlos dónde y cómo prefieras en la zona de juego. Podrás **salvar o recuperar hasta 10 escenarios** diferentes.*

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

BOMBERMAN 64 / *La estrella de Hudson se moderniza*



¡Esto va a estallar!

爆 BOMBERMAN

Así será el Bomberman del futuro

Si te gustó la movida de Bomberman en la Super prepárate, porque aquello no eran más que fuegos artificiales comparado con lo que viene. El bombardero de Hudson se ha vestido de tres dimensiones, pero promete conservar la misma marcha de siempre.

YA TENEMOS a punto de debutar en Nintendo 64 a otro de los grandes del videojuego. Bomberman, el personaje que llevó a la Super a las más altas cotas de diversión en grupo, por fin está listo para su vestido más avanzado. De la versión 64 se dijo que estaría a la venta casi al mismo tiempo que la consola. Sin embargo, **el diseño del juego se cambió radicalmente cuando ya se llevaban seis meses de trabajo**, y el equipo de programación tuvo que retomar el proyecto casi desde cero. Afortunadamente, todo ha sido para bien, porque la propia Nintendo ha decidido avalarlo encargándose de su distribución.

¿Y qué va a tener «Bomberman 64» para suscitar tanto interés? Probablemente sea la atractiva **apuesta de Hudson por lograr la transición a las tres dimensiones manteniendo la jugabilidad de siempre**. Porque si los Bomberman de Super eran divertidísimos, un Bomberman que exprima a tope los 64 bits tiene que ser la repera. Ahora todo van a ser **escenarios en 3D, los personajes estarán renderizados**, y la **acción se seguirá desde una perspectiva isométrica** con rotaciones de cámara a gusto del usuario. Las comparaciones con «Super Mario 64» son inevitables, pero... ¿qué tendrán que ver el bombardero cabezón y el fontanero bigotudo?

La contestación a esa pregunta nos mete de lleno en el campo de la jugabilidad, donde también va a haber novedades sabrosísimas. El **modo historia va a ser más una aventura de exploración donde deberéis buscar túneles y pasadizos ocultos** para llegar al siguiente nivel. Y todo haciendo frente a enemigos mucho más desarrollados que los de las versiones precedentes, pero contando con las mismas armas de siempre: bombas y más bombas. Y como las habrá de varios tipos, eso te permitirá desarrollar diferentes habilidades durante el juego.

Y por supuesto que no nos hemos olvidado de las partidas de cuatro jugadores simultáneos, porque seguramente se conviertan una vez más en la gran estrella del juego. Será el mismo nivel de locura "multi-player" de antes, mejorado gráficamente y con algunos aspectos que potenciarán más si cabe la jugabilidad (echa un ojo a los recuadros que hemos puesto en las siguientes páginas). Hudson se va a cuidar mucho de mantener los aspectos que tanto gustan a los fans de Bomberman, pero aprovechando al mismo tiempo la alta tecnología de la Nintendo 64. Si todo sale bien, puede que sea uno de los cartuchos más divertidos que se recuerdan. El mes que viene, el nuevo Bomberman os sacará de dudas.







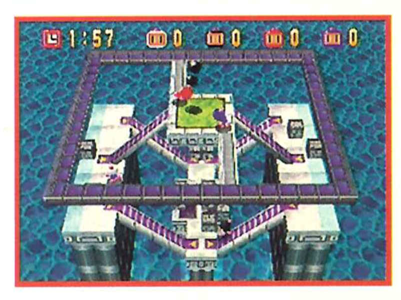
Las batallas más esperadas



Antes de comenzar a jugar en este modo batalla podrás elegir escenario. Habrá seis diferentes, a cada cual más divertido.



Si algo ha hecho que Bomberman sea uno de los personajes con más fans del mundo del videojuego (y no hay más que ver la cantidad de páginas que tiene dedicadas en Internet para comprobarlo) son sus cachondísimas partidas para varios jugadores simultáneos. El modo batalla de «Bomberman 64» promete ser mejor que cualquiera de los que había en los anteriores juegos, y seguro que irá dejando adictos en todas las casas donde se organice una reunión de amigos, cada uno con su propio personaje configurado y a buen recaudo en el Pak Controller. Los escenarios con varios niveles de altura, que os permitirán tirar bombas a los que pasen por debajo vuestro, y la presencia de un montón de items con diferentes utilidades van a ponerle picante a las experiencias de juego en grupo más alucinantes que se recuerdan.



Las escaleras de este decorado te permitirán subir a la parte más alta y atacar a los rivales desde allí.



Las partidas a cuatro jugadores siempre han sido el punto fuerte de todos los cartuchos de Bomberman. En la Super causaron furor, y seguro que ahora repiten éxito en la Nintendo 64.

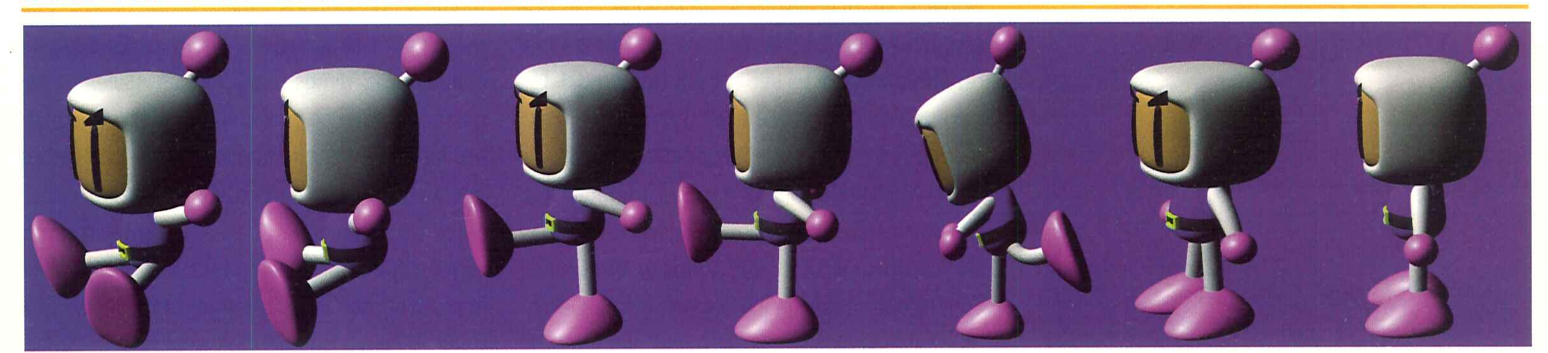


En este modo de juego no podrás cambiar la perspectiva ni girar la cámara. La acción se seguirá siempre desde esta vista aérea.



Aunque siempre será más divertido jugar contra otras tres personas, también podrás hacer que la CPU controle a los rivales.

Animado en tres dimensiones



Todos unidos contra el pobre Bomberman

Los gráficos de «Bomberman 64» superarán con holgura a los del resto de las versiones, y eso se notará especialmente en los jefes finales. Además de ser bastante más grandes que nosotros, estos peligrosos enemigos te van a atacar utilizando todo tipo de tácticas ofensivas que se aprovecharán del carácter tridimensional de los escenarios. Muchas de estas batallas se desarrollarán sobre pequeñas plataformas similares a las de los enfrentamientos de Mario con Bowser. Pese al riesgo de acabar cayendo fuera del decorado, será toda una gozada ver a estos enemigos en acción. Y además, pensad que el bueno de Mario no tenia bombas para tirarle a la cabeza...









Los botones C del mando te servirán para mover la cámara y ajustarla según la situación en cada instante.

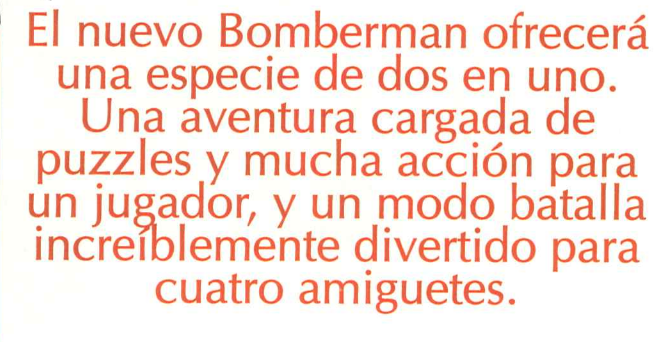


El agua será uno de los peligros que tendrás que evitar a toda costa, porque Bomberman no sabe nadar.



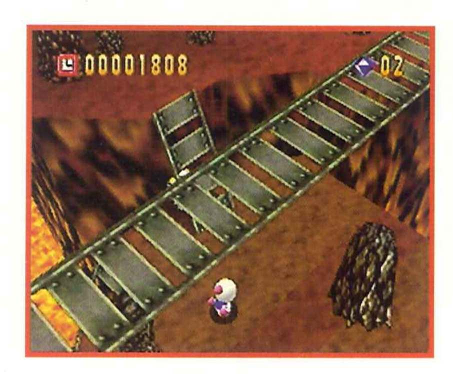


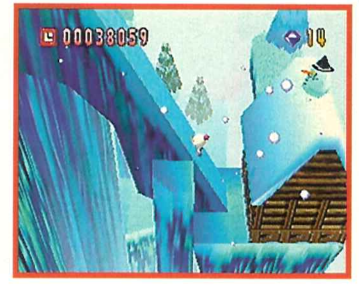
El nuevo Bomberman te obligará a utilizar la estrategia para encontrar la forma de llegar al final de cada nivel.



El nuevo Bomberman ofrecerá una especie de dos en uno. Una aventura cargada de puzzles y mucha acción para un jugador, y un modo batalla increíblemente divertido para cuatro amiguetes.







En esta fase, la nieve será un enemigo más a tener en cuenta. Al menor resbalón, adiós.



Según vayas encontrando items, podrás utilizar tipos de bomba cada vez más sofisticados.



El look de los nuevos enemigos de Bomberman será totalmente cibernético. Fíjate en el megacasco que lucirán los tíos.

Bomberman será la última esperanza de los miembros de su especie para hacer frente a los invasores de su planeta.

BOMBERMAN PERSONALIZADO

Los **dos modos de juego** de «Bomberman 64» estarán estrechamente conectados. Jugando en el **modo historia irás descubriendo** cascos, espadas, gafas o escudos secretos que habrá repartidos por los escenarios. Una vez que los hayas encontrado e incorporado a tu personaje será la hora de salvar la configuración en el Controller pak y largarte corriendo a casa de algún amigo para echar una partida en el modo de batalla. **Quien más haya avanzado jugando individualmente tendrá un Bomberman mejor preparado** para ganar a sus contrincantes, con lo que **las partidas a cuatro van a estar personalizadas al máximo**.
Pero si Bomberman estará mejor preparado para los nuevos tiempos, también **los** enemigos van a **dar la talla de los 64 bits**. Al gozar de una libertad de movimientos total, ya no será tan fácil arrinconarlos para lanzarles las bombas. Vas a tener que poner los cinco sentidos para ganar.





Los juegos de cámara te permitirán asistir a escenas tan espectaculares como ésta.



Aunque ahora mostrará una imagen mucho más moderna, Bomberman seguirá confiando en las bombas para vencer.



La manera de presentar las fases recordará a la de «Mario 64», pero su desarrollo será mucho más complejo.



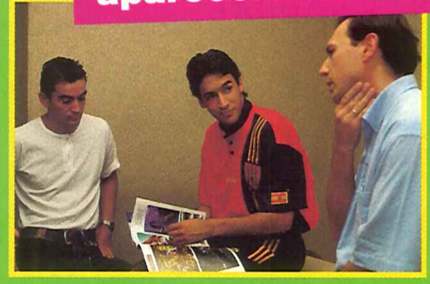
Haciendo estallar las cajas de la pared, aparecerán nuevos items que Bomberman podrá utilizar después.

Nintendo Acción os cuenta todo sobre el "fichaje" del año

PRIMERA IMAGEN DE LA CARÁTULA

Raúl ficha por Electronic Arts

La estrella del Real Madrid y de la Selección Española aparecerá en la carátula de «FIFA: Rumbo al Mundial 98»



Antes de "enfrentarse" a la sesión de fotos, Raúl tuvo un momento para charlar con nosotros sobre el juego.



El "genio" habló con nosotros

Raúl está encantado con la idea de aparecer en la carátula del nuevo FIFA. Aunque reconoció que no es un fanático de las consolas, le gusta divertirse con las "maquinitas" de vez en cuando, sobre todo con su amigo Alvaro. De eso conocia FIFA, y también de que en la versión anterior aparecia en el juego como T. Raúl "y no sé de dónde han sacado la T".







En la imagen de la izquierda, Raúl rubrica el acuerdo con un apretón de manos con Javier Busto, Director Regional de Electronic Arts para España, Portugal y Latinoamérica.



Con tan sólo 20 años, Raúl González Blanco es el líder de la nueva generación de futbolistas españoles. Todos esperamos que sus goles en el Mundial de Francia le den el título a la Selección.





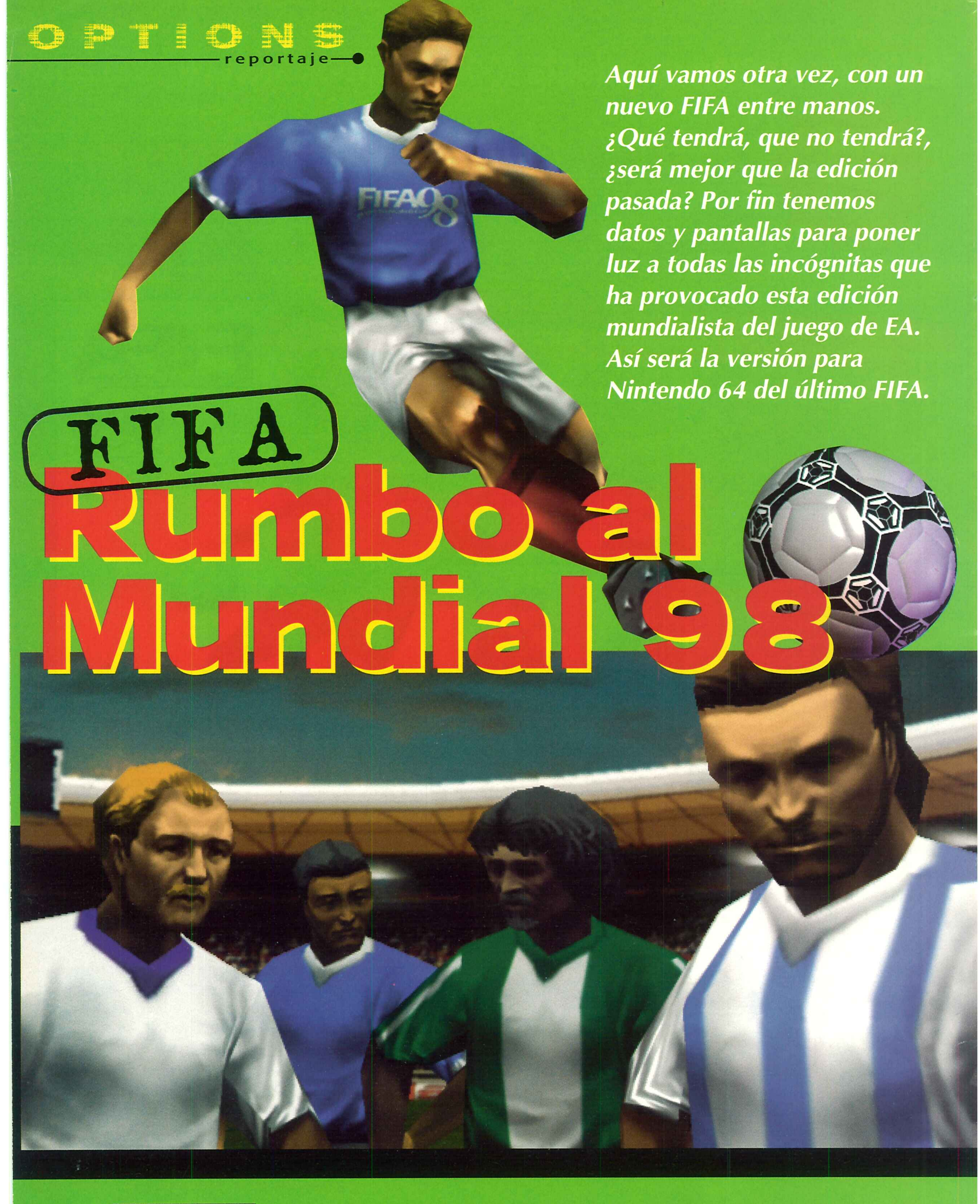
Raúl dio muestras de su calidad durante la sesión fotográfica a la que fue sometido con el fin de conseguir la imagen perfecta para la carátula del juego.

Un ganador enportada

El jugador del Real Madrid es el mejor reclamo para la carátula de «FIFA:RM 98». Con su fichaje, el cartucho de EA se ha asegurado una imagen aún más ganadora, y el hecho de que aparezca con el traje de la Selección acentúa la idea de que estamos ante un juego muy mundialista. EA ha demostrado una vez más tener una vista de lince.

Y a continuación, el nuevo FIFA para Nintendo 64

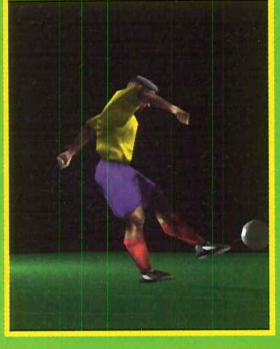
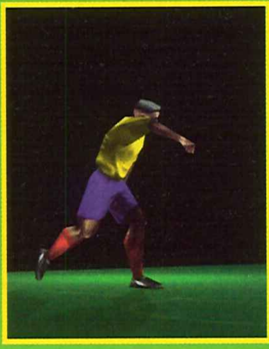
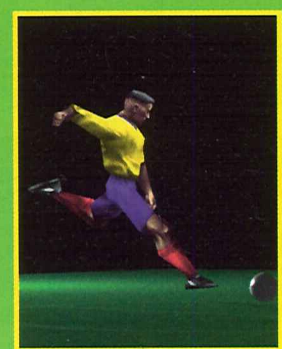
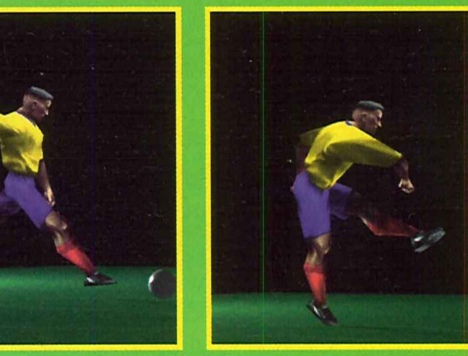
(Pasa la página y alucinarás con las imágenes en primicia de la versión Nintendo 64 de «FIFA:RM 98»)

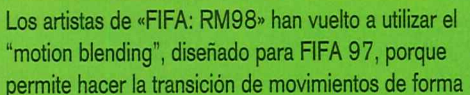


Aquí vamos otra vez, con un nuevo FIFA entre manos. ¿Qué tendrá, que no tendrá?, ¿será mejor que la edición pasada? Por fin tenemos datos y pantallas para poner luz a todas las incógnitas que ha provocado esta edición mundialista del juego de EA. Así será la versión para Nintendo 64 del último FIFA.

FIFA
Rumbo al Mundial 98

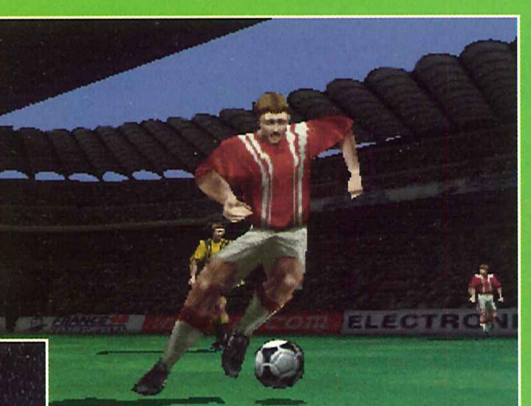
ANIMACIONES AVANZADAS



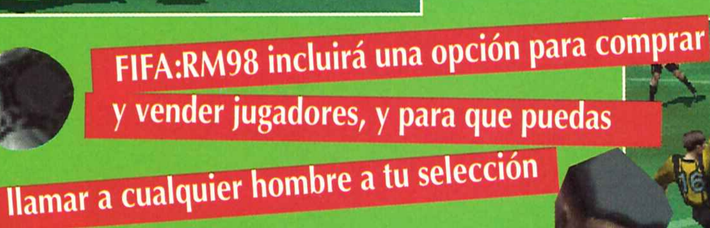
Los artistas de «FIFA: RM98» han vuelto a utilizar el "motion blending", diseñado para FIFA 97, porque permite hacer la transición de movimientos de forma muy suave. No obstante, ahora el engine de animación permite a los modelos capturados con "motion capture" interactuar con modelos independientes, como el balón. Eso significa que por ejemplo los disparos no serán siempre iguales, sino que dependerán de dónde golpeemos el balón.











FIFA:RM98 incluirá una opción para comprar y vender jugadores, y para que puedas llamar a cualquier hombre a tu selección

Todo se moverá de verdad

Para hacer que los modelos se muevan como un jugador real, los artistas de EA han diseñado un "esqueleto" que va dentro del cuerpo y simula perfectamente cualquier acción durante el juego.

Estética real

El detalle ha vuelto a ser una obsesión en este FIFA. Prueba de ello es que no sólo se ha respetado la estética de los equipos, sino que además se han añadido rasgos diferenciadores a los jugadores.

¿ESTADIOS? CASI TODOS

ÁFRICA

AJAX DE AMSTERDAM



MARACANÁ



WEMBLEY ARENA

OLÍMPICO DE MUNICH



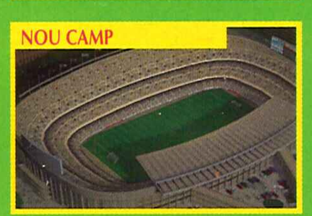
PARQUE DE LOS PRÍNCIPES



GIUSEPPE MEAZZA



NOU CAMP



PRATER DE VIENA



MÉXICO



Esta es sólo una pequeña representación de los estadios donde jugaréis en el nuevo FIFA. Un total de **16 coliseos, fieles reproducciones de los estadios más importantes del planeta**, desfilarán por el cartucho mostrando todas las vistas posibles. Las exteriores, preciosas y súper reales, y las interiores, con la disposición exacta de las gradas.

BOCETOS

El proceso de diseño de «FIFA:RM98» se inició hace casi un año, en las oficinas de EA en Canadá, como siempre. Los primeros pasos se dan en una hoja de papel y a carboncillo. **Los artistas detallan minuciosamente lo que luego deberá aparecer en la pantalla del ordenador**. Punto por punto.

172 selecciones nacionales y 192 clubes de las ligas más importantes del mundo. ¿Dudas con qué equipo jugar?

Más animación, mejor atmósfera, gráficos más definidos y un control más suave son algunas de las cosas que harán que la versión N64 brille sobre el resto

Mayor credibilidad

Las texturas son más grandes y variadas, tanto para jugadores como para estadios. Eso dará a todo el conjunto más credibilidad y espectáculo.

Hablamos con **Kerry Whalen**, productor asociado de «FIFA: Rumbo al Mundial 98» para Nintendo 64

"Nintendo 64 colma todas nuestras aspiraciones con el nuevo FIFA"

Nintendo Acción. Las primeras imágenes de «FIFA: Rumbo al Mundial 98» para Nintendo 64 nos han dejado sorprendidos. ¿En qué ha mejorado este FIFA con respecto a la version que salió hace un año?

Kerry Whalen: Lo primero es un modo de juego dedicado exclusivamente a la clasificación para el Mundial (que incluye un sorprendente número de equipos y jugadores). Puedes revivir cualquier partido jugado durante la fase de clasificación y también seguir los partidos de todo el mundo para ver quién se clasificará para tu versión de la fase final del Mundial.

Probablemente la mayor mejora está en la jugabilidad. Realmente tratamos de concentrarnos en darle al jugador el mayor control posible. Puedes jugar al primer toque fácilmente, lo que permite un movimiento fluido del balón. Elegir rematar de cabeza o hacer una volea mientras el balón está en el aire, con espectaculares resultados.

Gráficamente hemos aumentado la resolución a 512 X 240 pixels, por lo que notaremos más definición que en ediciones anteriores. El arte, la geometria y el sistema de animaciones son completamente nuevos.

El juego es totalmente configurable y tiene muchas opciones nuevas para entrenar a tu equipo. Puedes cambiar la formación en casi todo, marcajes, hacer que los jugadores sean más o menos agresivos para un partido en particular...

"El ambiente puede cambiar drásticamente de un partido a otro, dependiendo del tamaño del estadio, la hora del día y las condiciones meteorológicas."

NA. ¿Cuánto tiempo llevan trabajando en el desarrollo de esta versión? ¿La está haciendo el mismo equipo que desarrolló FIFA 64?

KW. Hemos estado trabajando muy duro desde el pasado noviembre, ya que estábamos deseando mejorar nuestra última versión. En cuanto al equipo de desarrollo, la verdad es que algunos miembros han vuelto pero la mayoria es gente nueva.

NA. Para diseñar las animaciones, ustedes siempre se sacan de la manga técnicas a la vanguardia. ¿Qué sorpresa nos tienen preparada para esta edición?

KW. En lo que concierne a la animación, todo el movimiento ha sido rediseñado. El nuevo engine de animación permite a los modelos capturados con "motion capture" interactuar con modelos independientes, como el balón. Cada patada tiene una animación diferente, que provoca que el balón coja un efecto natural. También veréis que los jugadores están atentos y miran hacia donde se produce la jugada en vez de tener una mirada fija hacia adelante.

"Posiblemente la mayor mejora con respecto a la versión del año pasado está en la jugablidad. Realmente tratamos de concentrarnos en darle al jugador el mayor control posible."

NA. ¿Es Nintendo 64 la maquina capaz de colmar todas sus aspiraciones para el nuevo FIFA?

KW. Definitivamente si. La capacidad de renderización de la N64 nos ha permitido poner a esta versión por delante de otras plataformas.

NA. ¿En qué se diferenciará esta versión de la diseñada para 32 bits?

KW. Una diferencia apreciable es el control analógico, que permite a los jugadores hacer movimientos más sutiles. El aspecto gráfico del juego va a ser muy diferente del de las versiones de 32 bits en cuestión de realismo. Los efectos de lluvia y nieve, las gradas de los estadios y animaciones adicionales de los jugadores son algunas de las caracteristicas exclusivas de la versión N64.

NA. ¿Incluirá un modo "manager", para comprar y vender jugadores?

KW. Hemos llevado esto un paso más allá, incluyendo un modo especial de configuración. Ahora los jugadores pueden ser comprados y vendidos por los diferentes clubes. Cada uno tendrá diferente poder económico, que dependerá de su status en el mundo del fútbol. Las selecciones pueden llamar a cualquier jugador de su nacionalidad. También podréis modificar cualquier aspecto de jugadores y equipos: el color o diseño de la camiseta, ponerle a un jugador barba o bigote, mejorar su punteria y muchas otras cosas.

NA. ¿Qué técnicas han empleado para el diseño de los jugadores y el modelado de los estadios?

KW. Los jugadores están construidos con geometria poligonal modelada por nuestros artistas. Este año tenemos diferentes modelos para cada caracteristica, como el pelo largo, la estructura osea o el color de la piel. Los jugadores tienen una sola "piel", de forma que no se aprecian las conexiones entre poligonos.

Los estadios están modelados casi de la misma manera. Usamos técnicas como "Goraud Shading" y "Depth Queing" para producir un ambiente diferente dentro de cada estadio.

NA. Hablando de estadios, son absolutamente reales, ¿no? Por cierto, ¿cuántos campos habrá?

KW. Hay 16 estadios de todo el mundo minuciosamente diseñados, desde los grandes estadios europeos a los más pequeños del Caribe, cada uno con su tamaño correspondiente. El ambiente puede cambiar drásticamente de un partido a otro, dependiendo del tamaño del estadio, la hora del día y las condiciones meteorológicas. Por ejemplo, las gradas más altas de un estadio proyectarán una sombra sobre el campo si el partido se juega a mediodia. Todos los elementos que hay en un estadio real estarán aqui, incluyendo anuncios de los espónsor reales y cánticos de la hinchada.

NA. ¿Cuántas selecciones nacionales y clubes habrá?

KW. Incluiremos todas las selecciones que posiblemente se clasificarán para el Mundial (hay 172 en total). Hay también 192 clubes de las ligas más importantes del mundo y una base de datos impresionante.

"Gráficamente hemos aumentado la resolución a 512 X 240 pixels, por lo que notaremos más definición que en años anteriores. El sistema de animación es completamente nuevo y las texturas son mucho más grandes y variadas."

NA. ¿Se va a mantener el mismo número de cámaras de FIFA 64 o van a modificar este punto?

KW. Algunos de los nombres se repetirán, pero las 8 cámaras han sido completamente rediseñadas. Tenemos un equipo dedicado exclusivamente a esto. Las cámaras deberian seguir el juego más de cerca y los jugadores parecer mucho más realistas. Queremos asegurar la jugabilidad sin que importe qué cámara se ha escogido, por eso hemos ajustado algunos elementos para interactuar según donde esté la cámara. Puedes elegir la cámara más cercana al jugador para regatear, o la más alejada para jugar al toque.



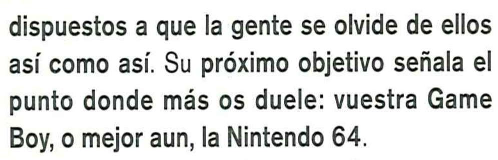






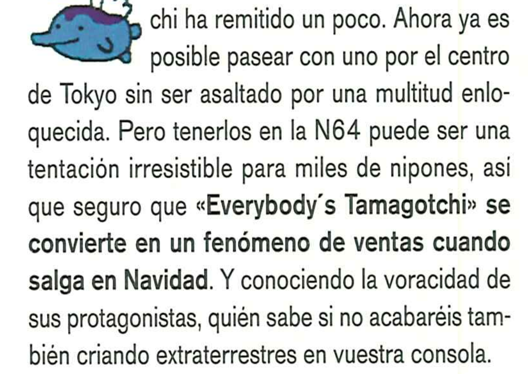
¿CREÍAIS QUE OS HABÍAIS LIBRADO DE ELLOS? PUES LO LLEVAS CLARO. **LA INVASIÓN DE LOS TAMAGOTCHI** SIGUE ADELANTE. YA SE HAN HECHO CON LAS GAME BOY JAPONESAS, Y AHORA APUNTAN MÁS ALTO: **QUIEREN VIVIR EN VUESTRA NINTENDO 64.**

SE HAN convertido en la pesadilla de muchos padres, hartos de ver cómo sus niños le hacen más caso a un pequeño "huevo electrónico" que a ellos mismos. Y también en la del resto de los mortales, resignados a oir los pitidos de uno de estos alienígenas cuando llega la escena culminante de su película favorita. El caso es que parecia que lo peor habia pasado, ya que por fin los miles de "padres adoptivos" habian llegado a la conclusión de que sigue siendo mejor jugar un partido o salir con las amigas que hacer caso de los caprichos del animalito. Pero un Tamagotchi de pura raza siempre quiere más, y **los extraterrestres de Bandai no están dispuestos a que la gente se olvide de ellos así como así**. Su **próximo objetivo señala el punto donde más os duele: vuestra Game Boy, o mejor aun, la Nintendo 64**.



La cabeza de puente de esta nueva oleada de invasores ha sido Japón, por supuesto, **donde en pocas semanas se han vendido unas 300.000 copias de la versión de Game Boy**. Incluso se ha puesto a la venta una **portátil de color rosa con luz intermitente** incorporada para que las criaturitas se hagan notar mejor. Bautizar al Tamagotchi, entretenerle con nuevas actividades para que se mantenga feliz y hasta hacerse cargo de tres de ellos a la vez son algunas de las posibilidades al alcance de quienes poseen este cartucho.

Visto el éxito alcanzado, no es de extrañar que **Bandai se haya aliado con Hudson Soft para desarrollar una cosa llamada «Everybody´s Tamagotchi»**, titulo bajo el que se van a cobijar miles de pequeños invasores de la Nintendo 64. Las primeras imágenes que nos han llegado muestran un **diseño gráfico a base de trazos gruesos y colores pastel**, muy acorde con el aspecto que tenian los Tamagotchi originales. Esta versión "mayor" va a poner ante los ojos rasgados de vuestros colegas japoneses **un mundo habitado por más de 50 personajes diferentes** y pensado especialmente para la cría y engorde de los alienígenas. Parece que la gracia del asunto estará en la opción para **participar en diferentes minijuegos**: casino, cartas, juegos de tablero, etc., todo pensado para que cada mascota virtual pueda desarrollarse ante la feliz mirada de su dueño. Porque las opciones ya clásicas (darle de comer, apagarle la luz para que duerma, ponerle inyecciones, etc.) van a seguir estando presentes en el juego.

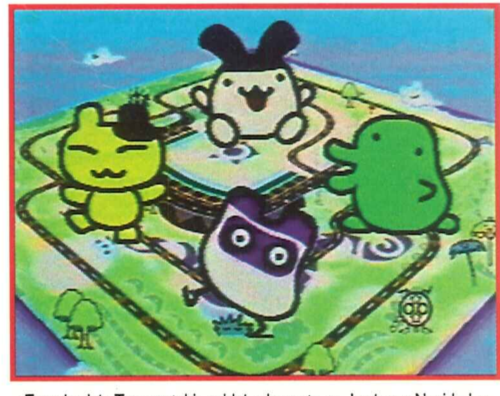


En Japón, la fiebre por los Tamagotchi ha remitido un poco. Ahora ya es posible pasear con uno por el centro de Tokyo sin ser asaltado por una multitud enloquecida. Pero tenerlos en la N64 puede ser una tentación irresistible para miles de nipones, asi que seguro que **«Everybody´s Tamagotchi» se convierte en un fenómeno de ventas cuando salga en Navidad**. Y conociendo la voracidad de sus protagonistas, quién sabe si no acabaréis también criando extraterrestres en vuestra consola.



Cualquier cosa será buena para divertir a los Tamagotchi en la versión de Nintendo 64. Incluso bañarles en una piscina.





«Everybody´s Tamagotchi» saldrá a la venta en Japón en Navidad, y seguro que se convierte en pocos días en un éxito de ventas.

¡Las mascotas virtuales invaden Nintendo!

Amanecer Ta









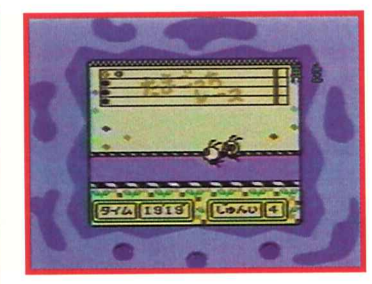








Las opciones que aparecerán en el juego de Nintendo 64 serán obviamente más amplias que las de un Tamagotchi normal.



La versión de Game Boy ya está a la venta en Japón, y ha tenido una gran acogida. Uno de los motivos es la posibilidad de organizar carreras de Tamagotchi.

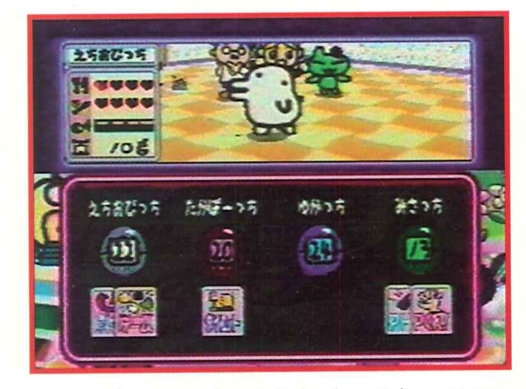




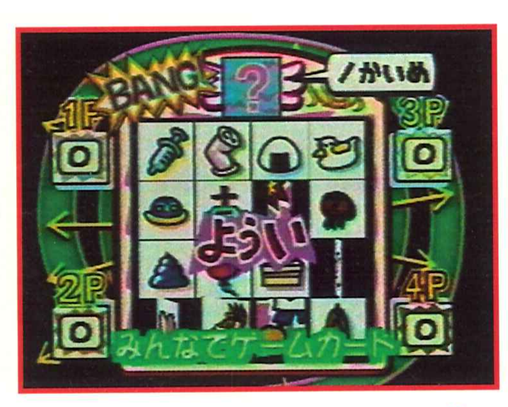
Desde este menú se podrán controlar todas las acciones típicas de los Tamagotchi: comprobar su salud, alimentarles, jugar con ellos,...



Uno de los mayores atractivos del juego para la portátil es la posibilidad de criar tres Tamagotchi a la vez. Ojalá pronto lo podamos hacer también en España.

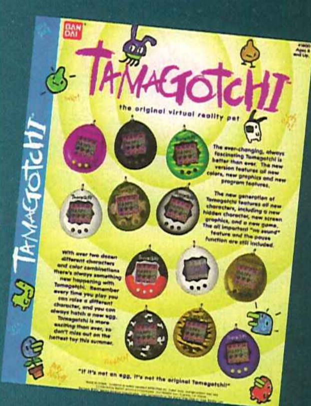


Como veis, los programadores de Hudson han optado por respetar el estilo gráfico tan característico de estas simpáticas criaturas.



magotchi

PASO A LA SEGUNDA GENERACIÓN



Sólo la desbordante imaginación japonesa podía ser capaz de inventar una mascota virtual a la que hay que prestar la misma atención que a cualquier animal doméstico. El triunfo de los Tamagotchi en Japón parecía al principio una extravagancia electrónica más de las muchas a las que nos tienen acostumbrados los nipones, pero los huevos extraterrestres pronto se extendieron por todo el globo hasta alcanzar la cifra de **diez millones de unidades vendidas**. No hace falta rebuscar mucho en Internet para encontrar cementerios virtuales en los que yacen los pequeños Tamagotchi muertos, con el correspondiente epitafio de sus dueños (del tipo: "Me fui a duchar y cuando salí te habías ido. Adiós, pequeño Eddy"). España tampoco fue inmune a la epidemia creada por Bandai, y los Tamagotchi se atrevieron incluso a entrar en el sacrosanto terreno futbolístico, anunciándose al país desde las camisetas de los jugadores del Atlético de Madrid.



Ahora parecía que la fiebre había remitido un poco, pero nos hemos enterado de que **Bandai tiene preparado el lanzamiento de Tamagotchi 2**. La segunda generación de los alienígenas vendrá en **huevos de diferentes colores, desarrollará nuevos estados** cuando crezca y hasta tendrá una **transformación secreta** que puede convertirse en la gran obsesión de muchos "tama-adictos". Afortunadamente, también **incluirá una opción para quitar el sonido**, algo que la mitad del planeta le agradecerá a la otra mitad. Y la cosa promete seguir creciendo: en Japón proyectan una **película basada en los Tamagotchi...**

Entre los **días 7 y 9 de septiembre** se celebró en **Londres** la **feria de videojuegos más importante de Europa**, el ECTS. Las "grandes" del sector se dieron cita bajo el techo del **Olympia Hall** para **presentar sus últimas novedades** o actualizar desarrollos que ya habían mostrado en el pasado E3.



Nintendo se dejó notar mucho más que en ediciones anteriores. La gran N se volcó como nunca en el show y alucinó al personal con un enorme autobús donde presentaron sus últimos juegos para N64 y se realizaron concursos y competiciones. Con todo, fueron las compañías licenciatarias las que se llevaron casi todas las miradas. El público estaba ansioso por probar la jugabilidad de «Lamborghini 64» y disfrutar de «Forsaken». Para que vosotros tampoco os quedéis con las ganas, vamos a enseñaros los juegos que marcarán el futuro de Nintendo 64.

DAIKATANA N64/ION STORM/98

No es otro juego de acción subjetiva, es simplemente el JUEGO DE ACCIÓN del siglo que viene.

Te llamarás Hiro Miyamoto. Tendrás **30 tipos de armas** para dar caña a **60 enemigos** que pululan por épocas espacio-temporales diferentes. Dos amigos viajarán contigo. Juntos, deberéis localizar la mítica espada Daikatana de la que se ha apoderado el malvado Dr. Benedict. Este argumento dará vida a un **arcade de acción 3D** que posiblemente veremos en la primavera del 98. Las primeras imágenes en movimiento del juego hablan a las claras sobre su calidad. **Animaciones súper rápidas, colores nunca vistos** y el hecho de que haya que **resolver puzzles** a lo largo del juego refuerzan la idea de que estamos ante el «Doom» del próximo siglo.

«DAIKATANA» HA SIDO DISEÑADO POR ION STORM, EL EQUIPO DE PROGRAMADORES QUE LIDERA JOHN ROMERO, PADRE DE «DOOM». IMAGINAOS LO MEJOR





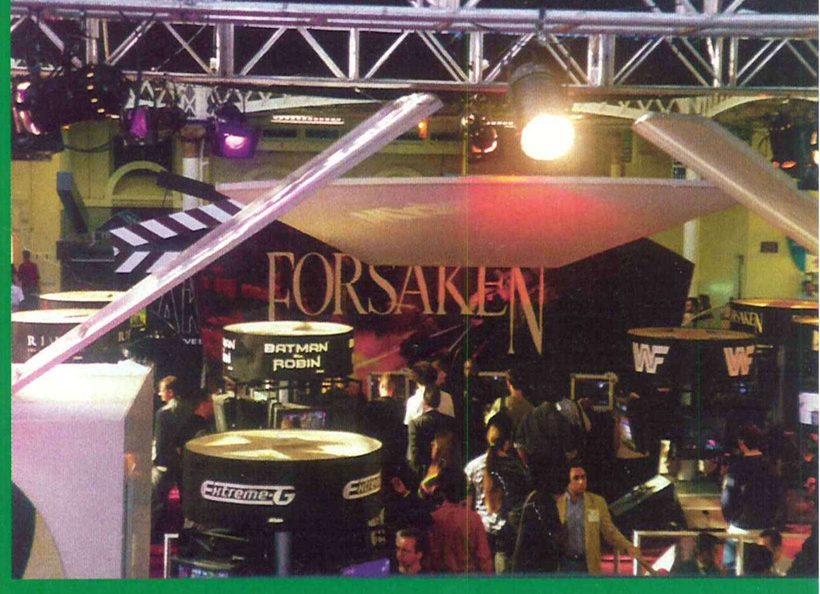
TODAS LAS ★L★A★S★ ECTS



EL ARGUMENTO NOS LLEVARÁ DE VIAJE A LA ANTIGUA GRECIA, AL JAPÓN DE LOS SAMURAIS Y AL SAN FRANCISCO DEL AÑO 2004









DUKE NUKEM 64

N64/3D REALMS-GTI/98

Más «Duke Nukem» que nunca. Más fuerte, más poderoso, más interactivo y con NIVELES TOTALMENTE NUEVOS, creados en exclusiva para esta versión.

Tras la conversión de «Doom», ahora le llega el turno al juego que muchos califican de **rey de la acción subjetiva**. «Duke Nukem 64» saldrá, como viene siendo habitual, también de las manitas de **Midway**, aunque ya sabéis que el **original fue programado por los 3D Realms**.

PODRÉIS SALTAR, CORRER, NADAR, INCLUSO VOLAR A TRAVÉS DE ESCENARIOS DISEÑADOS EN UN 3D HIPERREALISTA





Además de la consabida mejora gráfica por la **aplicación del antialiasing en los escenarios**, esta versión presentará novedades suculentas con respecto al arcade de PC, como **un modo multiplayer sobre niveles completamente nuevos y armas creadas para la ocasión**. Aquél que se atreva a tomar el control del juego recibirá una carga de acción sin límite en **30 niveles cargados de monstruos y demonios** también diseñados en exclusiva para la Nintendo. Los **12 tipos de armas** "hi-tech" a nuestra disposición tan pronto se encargarán de un simple bicho como destrozarán un almacén entero. Y vosotros podréis huir de toda esta quema corriendo, saltando, nadando o volando con el jet pack. Todo, con tal de no sufrir una de esas descargas que pega el **Rumble Pak**, 100% compatible con esta bestia.

QUAKE 64

N64/ID-MIDWAY/98

ID y Midway se han unido para producir LA VERSIÓN MÁS FRENÉTICA del genuino e inimitable arcade de "destrucción".







«Quake 64» llevará a la maquina de Nintendo donde ningún otro juego la había llevado antes. Al Olimpo de los arcades de acción subjetiva. Y mira que hay competencia, pero es que este titulo lo promete todo. Barrió en PC, donde supuso la consagración definitiva de ID, y ahora con esta versión pretende demostrar de lo que es capaz Nintendo 64. La prueba definitiva.

Sus puntos clave serán el **revolucionario engine de gráficos**, que genera escenarios y personajes 3D a velocidades rotundas, la **aplicación de texturas increíbles, el juego de luces** y el uso y abuso de un grado de libertad desmedido. Para arrasar y para desplazarse por el enorme mapeado que, éste sí, se hereda desde el original. En la base de todo esto hay un centenar de monstruos que piden clemencia a gritos, y un **laberinto de pasillos** en el que siempre nos perderemos. Y en la picota habrá un **"deathmatch" mode** (o multiplayer, para entendernos) absolutamente **bestial** y un **Rumble Pak** que nos hará sentir las dentelladas de estos seres horrendos.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS, LIBERTAD DE DESPLAZAMIENTO, LIBERTAD PARA DESTROZARLO TODO. LO ÚNICO QUE OS ENCADENARÁ EN «QUAKE 64» SERÁ EL TELEVISOR

FORSAKEN

N64/IGUANA-ACCLAIM/98

Acción es la palabra que define «Forsaken». Añadid DISPAROS, NAVES ESPACIALES, LABERINTOS y armas capaces de destrozar un planeta.

ECTS

Cazarrecompensas de toda la galaxia quieren hacer el agosto en un devastado planeta Tierra, ahora en manos del gobierno extraterrestre del Alto Senado de la Teocracia Imperial. Lo bueno es que nosotros seremos esos cazarrecompensas, y nos **desenvolveremos por complejos laberintos a bordo de motos antigravedad a la búsqueda de tesoros**. Androides militares de todo tipo, a cada cual más feo, tratarán de impedirnos con sus potentes lasers que saquemos de allí cualquier cosa, pero nosotros tendremos armas implacables y además estaremos preparados para enfrentarnos a cualquier cosa, desde cualquier ángulo, y para **movernos con total agilidad en cualquier medio.** Imaginaos todo eso a perspectiva subjetiva, entre texturas reales y con un engine de movimientos que no corre, ¡¡vuela!!

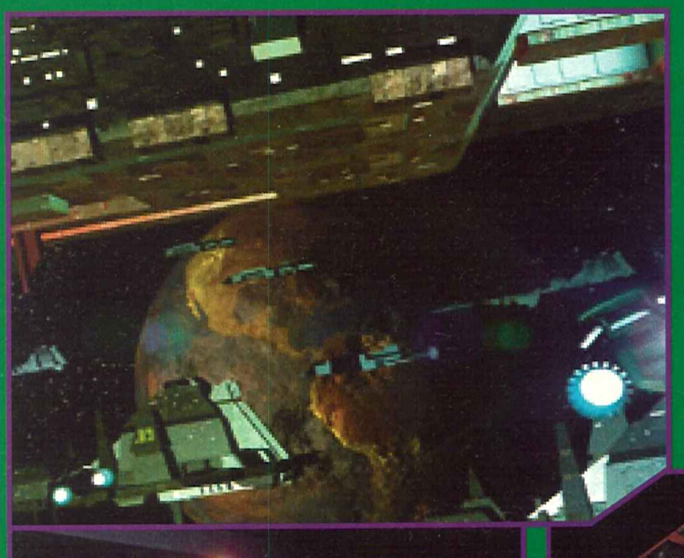








LA JUGABILIDAD CAMBIARÁ RADICALMENTE ENTRE UN NIVEL Y OTRO. TAN PRONTO RESOLVEREMOS PUZZLES COMO NOS ENFRENTAREMOS A UNA HORDA DE ANDROIDES ASESINOS DESEANDO LIQUIDARNOS





Estas imágenes pertenecen a la intro del juego y a los diferentes personajes que encontraréis. En ambas podéis apreciar el tono despiadado y espectacular que va a presidir este «Forsaken». Pensaréis que será una salvajada, sí, pero de un nivel técnico tan exquisito que sólo la Nintendo 64 podía paladear.

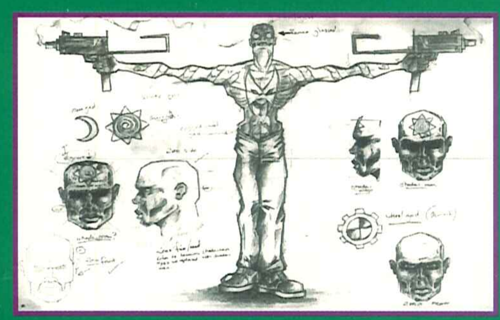




SHADOWMAN

N64/IGUANA-ACCLAIM/98

Una aventura de horror gótico que nos HELARÁ la sangre.

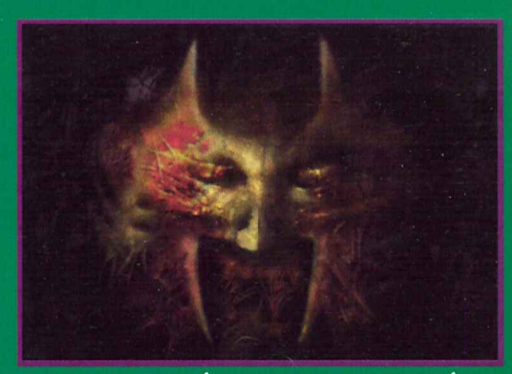

No sabemos qué os dará más miedo, si los escenarios de Shadowman o el propio personaje, porque vaya pinta tendrá el tío.

Leer el argumento de «Shadowman» pone los pelos de punta, y si hablamos de sus características técnicas os dará ganas de gritar. Porque lo que está preparando la gente de **Iguana** no es sólo alucinante, es más bien de otra galaxia.

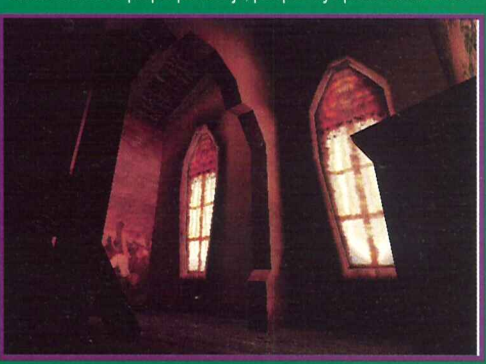
La historia nos pondrá en el papel de **Mike Le-Roi un asesino a sueldo** que se mueve en los bajos fondos de Nueva Orleans y que tiene la habilidad de cruzar cuando quiere al otro lado... al mundo de los muertos. Allí se transforma en **Shadowman, un guerrero zombi con increíbles poderes vudú.**

A Mike y a su alter-ego, shadowman, les veremos en todo momento en pantalla porque se ha **utilizado perspectiva en tercera persona**. Así recorreremos más de **20 escenarios realizados en 3D**, a caballo entre el mundo real y el del otro lado.

Las imágenes que os ofrecemos corresponden a bocetos de los escenarios realizados en Silicon. Nos han prometido que las pantallas de N64 serán todavía más impresionantes, pero habrá que esperar aún bastante tiempo para comprobarlo.



EL JUEGO UTILIZARÁ UNA TECNOLOGÍA LLAMADA "VISTA", QUE NOS PERMITIRÁ VER TAN LEJOS COMO ALCANCE EL HORIZONTE, SIN NIEBLA...







SOCCER

N64/PROBE-ACCLAIM/98

El título es provisional y el desarrollo, ALTO SECRETO, pero lo que tenemos entre manos promete "tocar bola".

Lo llevan a cabo en el más estricto de los secretos y ya le han dado más vueltas que a un tío vivo. Que ahora lo quito de la lista, que ahora lo pongo. La última es que estará en Nintendo 64, pero eso no quiere decir que ya se pueda jugar. Como máximo unas pantallitas, y de información poco, que todavía no queremos desvelar el misterio. Vaya, pues sí que estamos apañados. Claro, lo que se dice claro, al menos sí tenemos una cosa y los programadores también: **hay que hacer algo mejor que el ISS de Konami, y punto**. De lo contrario, no lo sacarán. Se supone que van por buen camino, y las imágenes así lo demuestran. **Los gráficos poligonales de los jugadores, el diseño de los estadios, los efectos de luz, los movimientos**, las animaciones que se dejan caer, todo hace previsible que el «soccer» (provisionalmente apodado Ultra) de los Probe será un auténtico bombazo. Ahora bien, ¿seleccionales nacionales y/o clubes?, ¿jugadores reales o nombres inventados? Estas y otras preguntas fundamentales para la Humanidad serán resueltas en marzo del año que viene.





MK MYTHOLOGIES

N64/MIDWAY-GTI/98

SUB ZERO sale del viejo Mortal Kombat para convertirse en el héroe solitario de una especie de «FINAL FIGHT» a lo moderno.

ECTS

Sub Zero protagonizará en solitario la versión más revolucionaria de Mortal Kombat. Un "beat'em up", **al corte Final Fight, en el que además de luchar tendréis que recoger ciertos objetos**, combinar pócimas y estrenar nuevas técnicas para hacer frente al corrillo de enemigos que os saldrán al paso. Entre ellos, un tipo de nuevo diseño que aparecerá en la cuarta entrega de Mortal Kombat, nada menos. **John Tobias**, uno de los creadores de MK junto a Ed Boon, es el **padre de esta criatura** y también el responsable de que la versión de 64 bits esté a la altura. Por lo poco que hemos visto, la cosa promete y si encima está Mortal Kombat, la leyenda, de por medio, el subidón de ventas no se va a hacer esperar. ¿Para cuándo? Para...



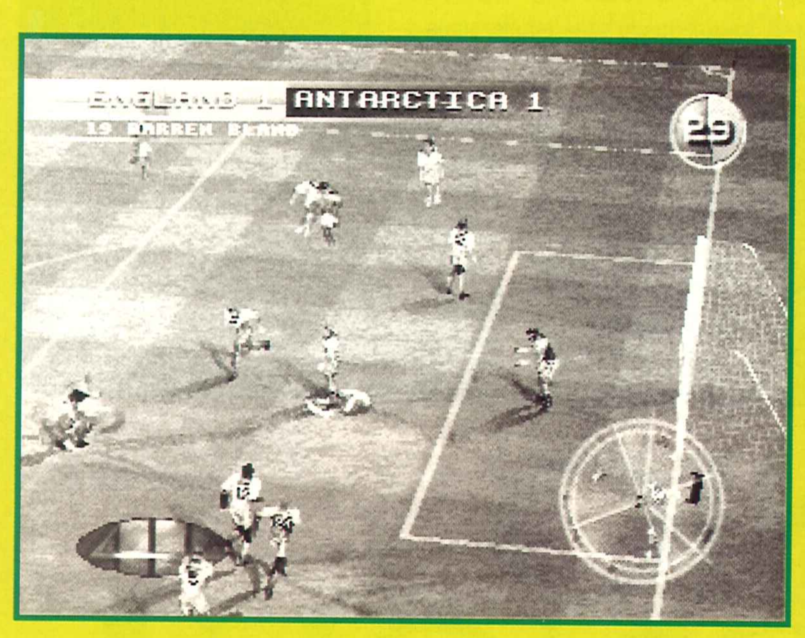
No os fiéis demasiado de estas pantallas, porque corresponden a la versión de PS-X. Las de Nintendo, por supuesto, os enloquecerán.



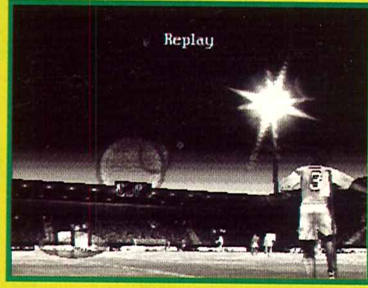
¿LUCHAR? Y NO SÓLO ESO; ENCONTRAR OBJETOS, COMBINAR PÓCIMAS, EXPERIMENTAR NUEVOS MOVIMIENTOS, OÍR EL ESPANTOSO SONIDO DE LOS HUESOS AL CRUJIR...











El juego se encuentra en pleno proceso de desarrollo, y como podéis observar se está cuidando hasta el último detalle. Aquí veis una de las fases del diseño de los estadios.



¿SELECCIONES NACIONALES, CLUBES? QUE MÁS DA SI LOS JUGADORES TIENEN ESTA PINTA POLIGONAL QUE TIRA DE ESPALDAS Y LOS EFECTOS DE LUZ OSCURECEN EL CIELO...



CHAMELEON TWIST / Sorpresa "made in Japan"

¿Puede una lengua ser la gran protagonista de un videojuego? Sí, siempre que su propietario sea capaz de utilizarla de una forma tan original como el personaje principal de «Chameleon Twist».

La Nintendo 64 va superando la fase de despegue en que salían pocos cartuchos, pero de gran relumbrón, para entrar en otra en la que el ritmo de lanzamientos es más estable. Seguirán viniendo grandes novedades, pero lo harán en compañía de una "retaguardia" de títulos con menos nombre que los Mario, Turok y compañía. Uno de los primeros en apuntarse a esta línea va a ser «Chameleon Twist», un juego que se ha plantado en nuestra redacción casi por sorpresa, porque nadie esperaba que fuese a hacer con tanta celeridad el trayecto Japón-España.

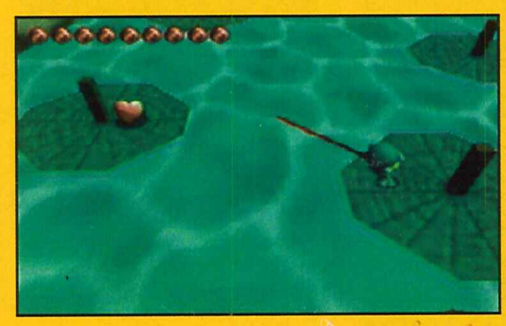
El protagonista va a ser un personaje sin apenas recursos para ganarse la vida como héroe de videojuego, pero dotado de una capacidad extraordinaria para el uso de la lengua. Y no es que vaya a tener una especial facilidad de palabra, sino que será capaz de resolver cualquier situación **utilizando como herramienta su elástica lengua**.

Gráficos a lo «Super Mario 64»

Particularidades anatómicas aparte, lo que os vais a encontrar en «Chameleon Twist» es eso que siempre describimos como **una mezcla de acción y plataformas**. Y por lo que hemos podido ver hasta ahora, el apartado gráfico beberá de las aguas tridimensionales del dios Mario. Cada mundo, sin ser tan extenso y complejo como los del fontanero, os plantará en medio de **localizaciones 3D caracterizadas por la libertad de movimientos y los juegos de cámara**. Más que destacar por lo innovador de su planteamiento, «Chameleon Twist» va a confiar en el carisma y la buena imagen de su protagonista para ganarse las simpatías de un **público mayoritariamente infantil**. En cualquier caso, damos la bienvenida a este "deslenguado" y le emplazamos a que visite nuestras Super Stars.

En este juego se mezclarán los momentos de acción con otros tan plataformeros como la situación a la que se enfrenta el protagonista en esta imagen.









«Chameleon Twist» va a seguir las últimas tendencias en cuestión de cámaras. Si os fijáis, veréis que en cada pantalla aparece una perspectiva de juego diferente.

El GENIO de la LENGUA

¡QUIERO SER COMO ANTES!





*Os presentamos al protagonista de «Chameleon Twist». Era un **camaleón como otro cualquiera** hasta el día en que se le ocurrió seguir a un conejo como sucedía en «Alicia en el País de las Maravillas». Ahora él también ha **entrado en un mundo de fantasía**, y su aspecto ha cambiado por completo. Si quiere volver a ser como antes tendrá que superar con éxito las **seis fases del juego**.*



«Chameleon Twist» será un juego alegre y sencillo, pensado para divertir a los más pequeños de la casa.

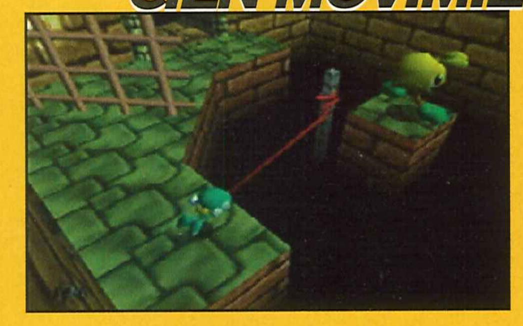


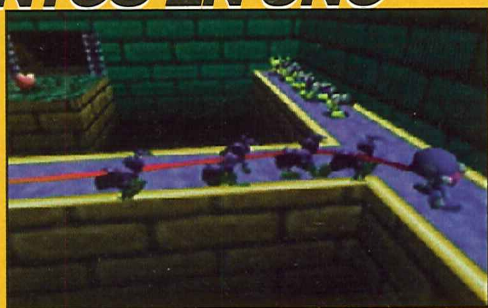
La simpatía de su protagonista será el principal argumento de «Chameleon Twist». El juego estará dirigido a un público mayoritariamente infantil, que seguro que disfrutará con las andanzas de un personaje tan original como éste.

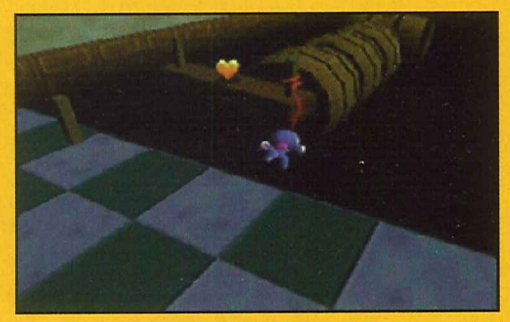




CIEN MOVIMIENTOS EN UNO





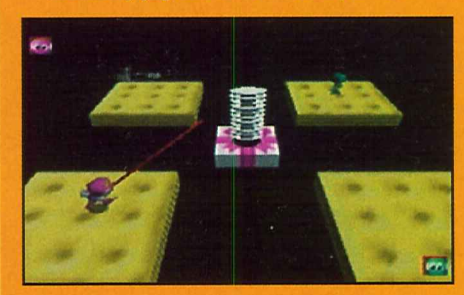


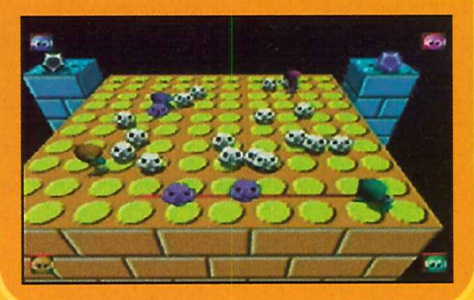


La única arma del protagonista del juego será la lengua, ¡pero qué lengua la suya! Con ella será capaz de tragarse enemigos y luego usarlos como proyectiles; podrá utilizarla como pértiga, y también cruzar precipicios enganchádola a los postes que habrá al otro lado del abismo.

LOS CUATRO COMPARTIRÁN PANTALLA

*La mayor parte de los cartuchos que aparecen últimamente incluyen un modo para varios jugadores simultáneos. «Chameleon Twist» también se va a apuntar a esa tendencia, sólo que en vez de presentar la pantalla partida, todos **los participantes seguirán la acción desde una panorámica común** y jugarán en una sola pantalla.*







AUTOMOBILI LAMBORGHINI / *El juego de coches más real*

Su motor suena a

El Lamborghini de Titus se ha paseado por Game Boy, ha puesto la Super a 200 por hora y ahora se lanza a correr en Nintendo 64. Será en un arcade con dosis de simulación, diseñado utilizando todos los efectos y posibilidades de esta súper consola. Y si en 8 y 16 bits ha demostrado cómo se las gasta un bicho de éstos, esperad a oír cómo suena su motor en 64 bits. Como los ángeles.

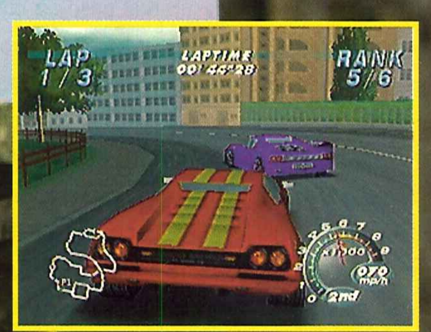
Es el juego de coches más esperado y será el mejor recibido. Titus se ha hecho de rogar de lo lindo, pero como ellos mismos nos han comentado **"para hacer un buen juego se necesita tiempo"**. Especialmente cuando se estrenan bits y además se busca lo mejor. Porque otra cosa no serán, pero a perfeccionistas no hay quién gane a estos chicos.

Los Lamborghini serán los auténticos protagonistas de este festival de coches de ensueño. Al principio sólo podréis elegir entre seis modelos de la marca italiana para competir (Diablo, Countach...), pero más tarde, a medida que vayáis ganando campeonatos, llegarán nuevos autos, con carrocerías y motores basados en otros coches de fantasía (**Porsche, Ferrari, Dodge Viper**) que también pilotaremos.

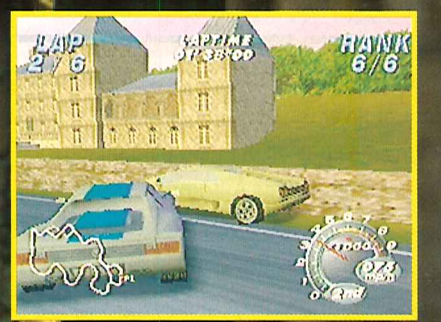
Habrá seis circuitos y otros tantos coches simultáneamente en carrera. Podremos seguir la acción desde dos vistas, bien en el interior, para lo que tendréis que cambiar la configuración del control a "Semi Analog", bien desde atrás. La velocidad será altísima en las dos ▶

música celestial









En «Automobili Lamborghini» vais a encontrar paisajes de ensueño y alucinantes imágenes. Tanto cuando estéis al volante de vuestro Diablo, como cuando aprovechéis la opción que permite manejar un montón de cámaras para disfrutar de cada situación.

posiciones, pero si queréis emoción, colocad la vista desde la cabina y ya veréis qué subidón de adrenalina. Parece increíble la potencia que tiene esta máquina para **manejar polígonos con inusitada suavidad**, y eso en este caso tiene aún más mérito porque **el tamaño del Lamborghini no es precisamente pequeño** y el coche está además plagadito de detalles. Todo por supuesto en **3D renderizado con texturas** perfectamente desplegadas. Lo mismo para los escenarios, que por cierto no se resentirán al paso de curvas o cuestas. Ni lo más mínimo. Cada polígono, cada textura estarán ahí, cerca y lejos, y lo mejor es que no se ha utilizado niebla para enmascarar.

Habrá cuatro opciones de juego. Modo **arcade, carrera simple, campeonato y contrarreloj**, y también podréis jugar hasta **cuatro simultáneamente**. Ya sabéis que aunque Titus estuvo dudando hasta el último momento si seguir adelante con el modo multiplayer, finalmente ha dado el visto bueno, cosa que les agradecemos, más aún cuando la suavidad de paso, el juego de cámaras y el nivel de las texturas serán exactamente los mismos que en el modo para un jugador.

«Lamborghini Automobili». que éste será el nombre definitivo del juego, será **compatible con los volantes Per4mer y Mad Catz, y con el Rumble Pak**, para que sintamos las sacudidas. Si nada falla, estará aquí dentro de muy poco. Y será el complemento ideal a «MRC» y su estética todoterreno, y a «F1 Pole Position 64» y sus monoplazas, los dos juegos de coches actualmente disponibles para Nintendo 64.

El reto múltiple está servido

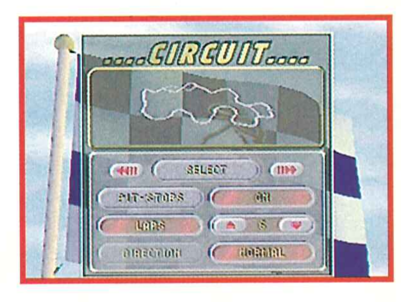








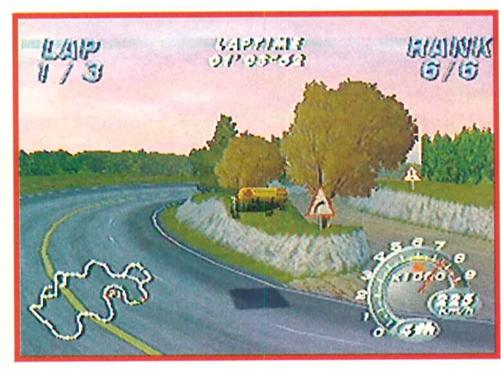
A última hora, por fortuna, Titus decidió incluir un modo multijugador. La primera idea había sido dejarlo en dos coches a la vez, pero parece que tira demasiado eso de compartir pantalla. Aunque como ya imaginaréis, **ni la velocidad ni las texturas sufrirán el "split" de la pantalla**, lo cierto es que sí notaréis cuando jugáis uno/dos o tres/cuatro. Mientras en individual/doble tendremos **seis circuitos para elegir**, para tres o cuatro jugadores esta cifra **se reducirá a la mitad**. Por lo demás podremos optar por **división horizontal o vertical de la pantalla** en dos jugadores, mientras que en modo tres, uno de los recuadros queda para la pista.







Tanto en el modo un jugador como en los multiplayer podremos elegir al principio entre seis modelos de Lamborghini. Vais a flipar entre tanto Diablo, Countach y otras maravillas que os ofrecerán diferente look y distintas prestaciones. A la hora de elegir circuitos, se abrirán seis recorridos en cualquiera de las opciones del modo un jugador.



Lo de que el Lamborghini "vuela" nunca fue más cierto. Aquí lo tenéis, sin alas, tras un brusco cambio de rasante.







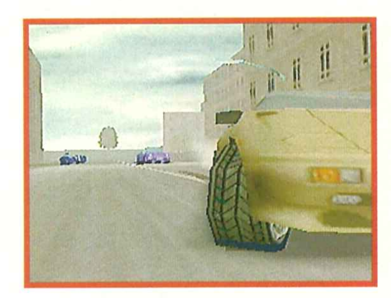

Mario forever!
¡CRASH!
¡CUMPLIMOS CINCO AÑOS!

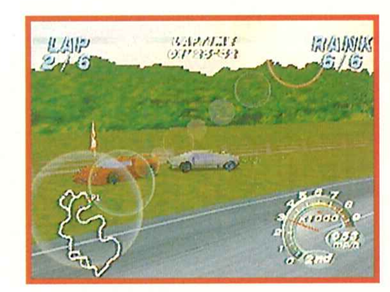


SEAQUEST
ILLUSION OF TIME
Todos los golpes secretos de Killer Instinct
Llega la revolución del arcade
¡¡Es él, ha vuelto!!
PRIMAL RAGE
¡¡ATRÉVETE CON ELLOS!!
KILLER INSTINCT
Illusion of Time, Hagane y Jungle Strike, a fondo
¡¡Qué "grande" eres, baby!!
Los golpes más bestias de Killer Instinct y Primal Rage
¡Qué animalada!
Todos los secretos de BATMAN FOREVER
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 60 - 395 PTAS
Nintendo Acción
¡Especial 5º Aniversario!
100 páginas y póster doble de regalo
«FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98»
Primeras imágenes y entrevista con EA Sports
CONCURSO
Sorteamos 15 «Doom 64» 25 Control Pads para N64
Dale caña a tu Nintendo con «Bomberman 64»
¡EXPLOSIÓN BOMBERMAN!
Trucos para sacarle el máximo partido a «Mario Kart 64»
Así es Ultra 64
Guías MK3, Doom y Mario 2
¡¡Te lo contamos todo sobre los nuevos juegos de los Power Rangers!!
Guías DKC2, Tintín y Mario 2
Secret of Evermore
«Mario 2»: 6 páginas de trucos
UN NUEVO DRAGON BALL PARA SUPER NINTENDO
Todos los trucos de Earthworm Jim 2
TOY STORY
... siente la fuerza de Nintendo 64
Todas las claves de «Secret of Evermore»
Un bombazo para tu Game Boy
Los trucos ocultos de Secret of Evermore
Pulveriza todos los records
Pistas imprescindibles para «DragonHeart» en GB
La nueva cara de STREET FIGHTER
Turok
Mapas de "Tintín en el Tíbet" de GB
FIFA 97
¡¡Primeras imágenes!! Mario Kart llega a N64
Regalamos mochilas, riñoneras y bolsas de Tintín
EL MEJOR DONKEY
Guía Donkey Kong Land 2 para Game Boy
MARIO 64 VUELVE EL REY
Todos los nuevos códigos secretos de UMK3
LA NUEVA GUERRA DE LAS GALAXIAS
Primera entrega de la GUÍA COLECCIONABLE de Mario 64
TERRANIGMA
Continuamos con la GUÍA COLECCIONABLE de MARIO 64
AHORA TOCA LUCHAR
Última entrega del COLECCIONABLE de MARIO 64
¡AQUÍ VIENE!
SUPLEMENTO ESPECIAL Todos los golpes de Killer Instinct Gold
¡STARWING 64!
GUÍAS DE TRUCOS: Terranigma, Turok, Spirou y Mario Kart
BLAST CORPS
ATRÉVETE CON DOOM 64
EL JUEGO DE JAMES BOND


Nintendo Acción
SUPER MARIO KART
STREET FIGHTER II
MAGICAL QUEST
RETURN OF THE JOKER
Desert Strike
¡ESTO ES LA GUERRA!
Cool World
¡SEXI BASINGER!
¡ESCALOFRIANTE!
Asterix llega a Nintendo
¡UNA DE ROMANOS!
¡MÁXIMA POTENCIA!
MARIO PEGA FUERTE
FLASHBACK LLEGA A SUPER NINTENDO
DRAGON BALL Z, FUERZA EN LOS 16 BITS
STREET FIGHTER II TURBO
ALADINO, ¡ASÍ SE JUEGA!
¡¡SIENTE TODO SU PODER!!
LOS NUEVOS ÍDOLOS DE BARRO
¡QUE ODÍN OS PROTEJA!
LOS JUEGOS DE COCHES DEL FUTURO
TETRIS 2
¡El primer juego para Super Game Boy!
DRAGON
Así será el juego de Bruce Lee
Ya llega Super Metroid
24 MEGAS DE POTENCIA
POWER RANGERS
MORTAL KOMBAT II DA LA CARA
DESCUBRE EL REY LEÓN
¿QUÉ JUEGO DE LUCHA COMPRAR?
NO TE QUEDES COLGADO EN «DKC»
¡TERRORÍFICO!
SCHWARZENEGGER EN PLAN SALVAJE


Yo ♥ Nintendo
Nintendo® Acción
En el número
60
también rompemos con todo
¡Bowser al poder!











Este mensaje os alerta sobre el estado de los neumáticos. Pasad por boxes cuando podáis.





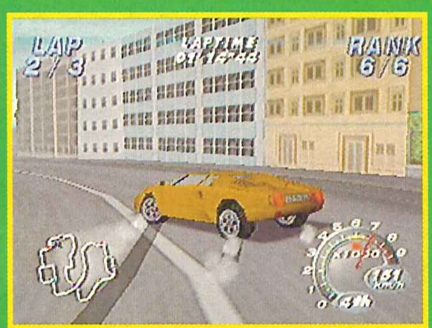


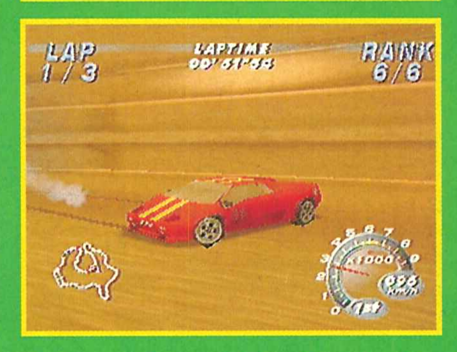
Para acceder a la vista interior tendréis que haber cambiado la forma de control en las opciones. De "Full analogic" a "Semi analog". En carrera bastará con pulsar arriba en la cruceta digital para poneros al volante de esta bestia y disfrutar de su velocidad.

«Automobili Lamborghini» será el juego de coches más suave y estéticamente alucinante que llegará a Nintendo 64.

Derrapar lo será todo





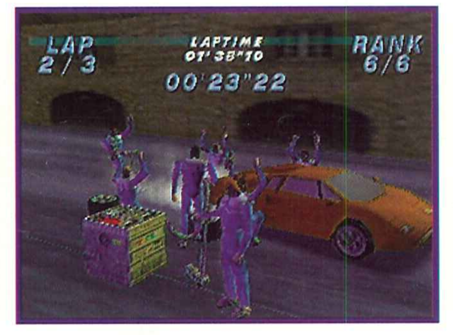


Derrapar suele ser sinónimo de perder el control y estrellarse contra la cuneta. En «Lamborghini» resultará una **gozada ver derrapar a estos coches** y después **continuar la marcha** como si tal cosa. Sin perder velocidad ni ritmo, y además dando una lección de efectos, ruedas girando, humo y polvo, que no veréis en ningún otro juego de coches. Sólo hay que controlarlo.

Los boxes tendrán truco







De primeras podréis decidir si queréis o no boxes en la carrera. Y luego, cuando entréis en ellos, tendréis que acertar con la medida de gasolina para que os llenen el depósito, y jugar con el control analógico para que os cambien las ruedas. De lo más divertido.

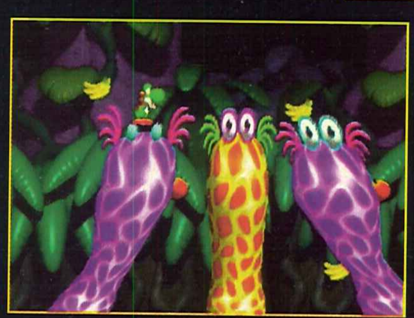
Lo mejor de Nintendo está aún por llegar...

Queremos Zelda, Yoshi, F-Zero y Diddy Kong Racing para nuestra N64, y los queremos ya. Que no nos cuenten cuentos chinos, que queremos saber cómo están y cuándo van a salir. Estamos impacientes, desesperados... Pero tranquilos, que aquí vamos a abrir una ventanita al futuro para ver qué pasa con estos juegos y si de verdad está justificada toda la expectación que se ha levantado. Un avance: son la repera...

Yoshi´s Spirit Nintendo vuelve a la jugabilidad de Mario







Estas son las pantallas más recientes de «Yoshi´s Spirit». Como veréis, algunos niveles están terminados y de hecho sólo faltan pequeños retoques para que el juego tome vida.



LAS COSAS DE MIYAMOTO

"La idea es poner muchas cosas escondidas en cada nivel para que los jugadores no se dejen nada sin explorar. Hemos diseñado «Yoshi´s Spirit» para que haya que volver hacia atrás e investigar en zonas que se creían ya acabadas".

YOSHI vuelve a las pantallas, esta vez sin el bueno de Mario. ¿Sin Mario?, ¿sin su llanto, lágrimas y pañales? Precisamente una de las grandes cuestiones que rodeaban el diseño del juego era si Mario iba a aparecer de alguna forma en él. La respuesta de EAD, el grupo que está trabajando en el cartucho, fue un enfático NO. Este juego sólo será de Yoshi. Pero tranquilos, que no echaréis de menos al baby fontanero porque muchas de las caracteristicas de «SMW2: Yoshi´s Island» estarán aquí de nuevo. Empezando por la plasticidad de los fondos, los más bonitos del mundo, y terminando por algunos ataques, enemigos y jefes de nivel.

Los desarrolladores han dado aspecto 3D al mundo bidimensional de Mario. El resultado os hipnotizará.

El cóctel gráficos-jugabilidad será la clave de lo nuevo del dinosaurio. Para los gráficos se ha utilizado la técnica ACM licenciada por RARE. El consumo extra de memoria en colores, nitidez y detalles se aprovechará de una placa de 128 megabits en la que también han cabido 24 niveles cargaditos de sorpresas. Algunas tan interesantes como la ración de Morphings que se marcará Yoshi. Y otras más cantadas, como el espiritu de plataformas que nos ha regalado el Mario de siempre. Aquí se volverá a llevar el salto difícil y el cascar enemigos a diestro y siniestro. En 3D pero como en 2D. Será a principios del 98, si Miyamoto quiere.

F-Zero 64 Los juegos de carreras ya no serán lo mismo

HACE siete años que vio la luz en el Japón de Miyamoto, y ahí le veis, con la mitad del pais suspirando por la versión 64 y la otra mitad con la reserva en el bolsillo. Tiene tirón este F-Zero. Y eso que aún hay muy poco hecho, bueno, lo suficiente para adivinar que, por ejemplo, la base será la misma que la del «F-Zero» de 16 bits, una carrera de naves espaciales sobre circuitos que no conocen la gravedad. Se preparan 20 recorridos, con más relieve y detalle que en el original. Dominarán los loopings, los giros extremos y los trampolines. Habrá ocho máquinas disponibles desde el principio, y tendremos unas cuantas perspectivas para controlar la carrera. Ni que decir tiene que el juego ofrecerá un modo batalla para cuatro jugadores y también que será compatible con el Rumble Pak.

Fue uno de los juegos que marcó el destino de Super Nintendo en España, y lo será en Japón con la N64.









«F-Zero 64» no estará disponible en Japón hasta principios del 98, así que to tendremos aquí más o menos en primavera. A la vista de estas imágenes, ¡quién pudiera tenerlo ya aquí!

Zelda 64 256 Megabits, será el Zelda más grande de todos los tiempos

LA VERSION cartucho de Zelda debería estar disponible en Japón antes de que termine el año. Debería... Mientras que la de 64DD no estará lista hasta finales del 98: largo, muy largo nos lo fían. La buena, la que podría salir en Japón en diciembre, duplicará el tamaño de los cartuchos de N64, o sea 256 megabits de mapeados, personajes, diálogos y por supuesto aventura. La otra, la de DD, se anuncia sobre 512 megabits, pero eso ya es adelantar demasiado.

El nuevo mundo de Link tendrá un aspecto renderizado en 3D de lo más impresionante. De esta guisa lucirá nuestro héroe y sus amigos-enemigos, muchos de los cuales regresarán desde el original. Link, además, mostrará un look mucho más maduro; en este tiempo el chaval ha crecido, ganando en fuerza e inteligencia. Ahora será capaz de correr, saltar, usar el arco, protegerse de los ataques aéreos y dar espadazos en cualquier dirección. Todo le hará falta. En las fases de plataformas 3D habrá que saltar con exagerada precisión y cuando tengamos que luchar contra algún enemigo nos vendrá bien tirar de espadazo. Estas escenas de combate están siendo especialmente cuidadas por Miyamoto y su equipo; quieren que estén al nivel de cualquier arcade de lucha puro y duro. Que sea igual de espectacular y que haya que buscar el punto débil del enemigo para acabar con él.

Miyamoto quiere que los jugadores sientan que están dentro del mundo de Zelda, que forman parte de él.

Los momentos de lucha os impresionarán, pero el puzzle seguirá siendo el punto fuerte de Zelda. Esta vez nos lo pondrán más difícil, y habrá que pensar y explorar más de la cuenta para dar con la solución. Afortunadamente, las vibraciones del Rumble Pak nos pondrán sobre la pista. No, si hasta eso lo van a aprovechar estos chicos...





Estas pantallas son de la versión cartucho de Zelda, que en teoria aparecerá en diciembre en Japón. Casi un año antes que la de 64DD.





LAS COSAS DE MIYAMOTO

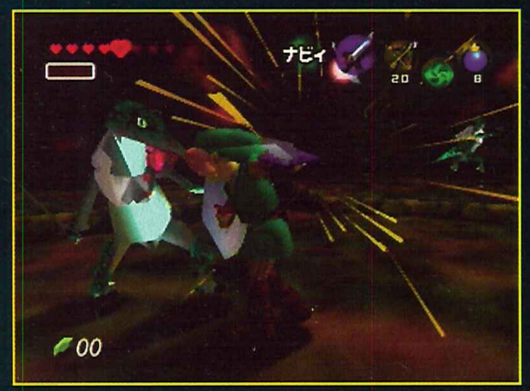
"El juego tiene un mapeado tan grande que se necesitará más de un día para atravesarlo de una punta a otra. Esa es la razón por la que Link podrá utilizar algunos vehículos (...) Hemos utilizado la tecnología Motion Capture para las escenas de lucha, lo que además de animaciones suaves y rápidas nos garantiza un enorme nivel de realismo".





En los combates probaréis las nuevas habilidades de Link. Su ataque y defensa serán tan sofisticados que os parecerá estar ante un arcade lucha puro y duro.









¿Amigo o enemigo?, ¿vehículo o ítem? ¿Caballo o yegua? Sea como sea, sea lo que sea, aquí el animal tendrá algo que decir durante la aventura. Si acaso llevar a Link a su grupo de un punto a otro del mapa...

Diddy Kong Racing Un piloto muy mono para un cartucho bestial

DE PRINCIPIO os parecerá la segunda parte de «Mario Kart», pero no os liéis, esto será otra cosa. Habrá karts y carreras, y pilotos sacados del universo Nintendo, pero ni sólo conduciréis karts, ni todo irá de carreras, ni simplemente habrá que llegar el primero a la meta, ni los pilotos serán los de siempre. Lo dicho, otra cosa.

Nintendo se va a gastar 20 millones de dólares en Estados Unidos para que «Diddy Kong Racing» sea el juego más vendido de todos los tiempos. Y el que más rápido salga de las tiendas.

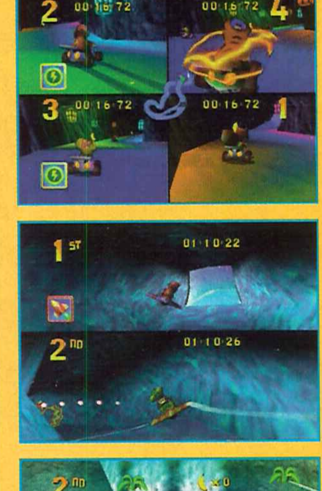
A lo mejor os parece chocante lo que vamos a decir, pero ahí queda: Rare ha diseñado «Diddy Kong Racing» como un juego de carreras que a su vez es un juego de plataformas. Si ya os habéis recuperado del susto, os explicamos. La idea es que hay que cumplir una serie de objetivos. En algunos circuitos será ganar la carrera, en otros recoger monedas de plata, balones de oro, así hasta enfrentaros a un jefe final en un circuito completamente nuevo. Seguimos. No todos los vehículos estarán disponibles desde el principio. Empezaréis con un kart, luego llegarán el hovercraft y un aeroplano de lo más cuco que os ganaréis a medida que vayáis completando las misiones.

Cada uno de esos vehículos tendrá movimientos únicos y os exigirá una forma de conducción diferente. El avión se marcará bonitos loopings, el kart incorporará un giro de 90 grados que es la monda... En cada circuito encontraréis unos globos que nos regalarán hasta cinco tipos de habilidades extra: turbo, imán, escudo, aceite y misiles. Ventajillas que junto a la variedad de control de los vehículos proporcionarán a este DKR un nivel de jugabilidad y diversión como nunca habéis visto.

El juego tiene fecha de lanzamiento confirmada: 24 de noviembre en Estados Unidos. Un mesecito más tarde irrumpirá en el mercado español para alivio y contento de Nintenderos y consoleros aún indecisos. Este juego hará historia, eso podréis comprobarlo durante estos próximos meses.



Insignes personajes se pondrán a los mandos de los tres vehículos disponibles: kart, hovercraft y aeroplano. Aquí tenéis a la ardilla Conker.





El modo multiplayer planteará distintas opciones de juego, a cada cual más divertida y sorprendente. Podréis saborearlas dentro de nada...







Más que competir en pistas de trazado limitado, surcaréis parajes inmensos de una belleza indescriptible y detalles de lujo.





Cada globo como el que tenéis en la imagen de arriba regala una habilidad. Hay cinco tipos de poderes extra. Uno de ellos es el imán, que por cierto es el que luce el amigo de la derecha.



La "Konami-manía" llega de Japón dispuesta a invadirnos con sus juegos espectaculares para Nintendo 64. ISS sólo fue el principio. Lo que preparan los chicos de Konami Computer Entertainment Osaka es como para tirar cohetes. Ahí tienen a 10 equipos, compuestos por 160 personas, trabajando como locos en la nueva generación de juegos para 64 bits. Dicen que el potencial de la máquina es enorme y que aún quedan muchas cosas por descubrir. Este mes nosotros vamos a revelaros cuatro de los proyectos más interesantes que tienen entre manos. Abrid bien los ojos que la ingeniería ya se ha puesto en movimiento.



SIMON y sus vampiros en 3D

Castlevania 64

O «Drácula 3D», que lo del titulo aún no está muy claro. El resto va de carrerilla, sin problemas, un poco pegado de tiempo pero en fecha. El juego será una **versión en 3D del Castlevania de toda la vida.** Simon Belmont repite papel estelar junto a Drácula y sus vampiros, monstruos y fantasmas. **Diez años después de que apareciera el primer Castlevania para NES**, el cazador vuelve a la caza vestido esta vez de polígonos y texturas. Él y la panda de casposos que se ha asegurado figurar en el bando contrario para siempre.

No serán los únicos cambios. El látigo de Simon volverá a fustigar al personal, pero también le evitará caer en algunas trampas y le será muy útil cuando se enfrente con algunos enemigos a pecho descubierto. Esa es otra. Las luchas estarán a la orden del dia. Vale que habrá **localizar items y resolver puzzles, pero no evitaréis zurraros** contra cualquier energúmeno que se ponga de frente. Aquí podréis demostrar vuestras habilidades con los puños y las piernas. **Simon vendrá de serie con movimientos acrobáticos y nuevas técnicas de pelea**.

Por lo que sabemos, «Castlevania 64» se traerá de la mano a **otros dos personajes**. Se supone que habrá que elegir entre uno de los tres antes de empezar a jugar. Que así sea. Y que el enésimo y arrebatador Castlevania esté aquí cuanto antes. ¿Qué tal marzo del año que viene?



Qué majo ha quedado el nuevo Belmont. Aquí le veis luciendo un look renderizado en tres dimensiones de los que quitan el hipo. Todo el juego será así, en 3D y para quitar el hipo. Sólo esperamos tenerlo en estas tierras cuanto antes. Konami sabrá.



En juegos de LUCHA no está todo escrito

Gasp

Konami desarrolla sin prisa pero sin pausa un juego de lucha en tres dimensiones que os va a dejar con la boca abierta. ¿Que qué tendrá este GASP que no tengan otros que se anuncian como el no va más de estas cosas? Lo primero presencia. **Se nota un entorno 3D de purita verdad, luchadores poligonales y muchas texturas. Look manga** por un tubo y escenarios por fin originales pero sin salidas de tono. Eso para empezar. Y luego **opciones, interacción y espectáculo**. Aqui podréis crear a vuestro propio luchador. Darle una cara, un cuerpo y decidir el color de su pelo. Entonces le entrenáis y al final le ponéis a luchar como uno más. Suena bien, ¿verdad? **El plantel inicial será de 8 tipos y tipas, nipones a más no poder**, que se batirán el cobre en **diez decorados de lo más florido**. En cada uno encontraréis ciertos objetos, desde ruedas a camiones enteros pasando por cajas de pasteles, con los que podréis noquear al enemigo. Claro que también habrá que luchar, como siempre, cuerpo a cuerpo. Y en esto tampoco veréis parangón. **Golpes que os dolerán... aunque no tengáis conectado el Rumble Pak**. Por cierto, que podréis salvar en el Controller pak el luchador que hayáis creado. Así lo recuperaréis cuando os guste, tan ricamente.



Los escenarios serán uno de los puntos fuertes del juego. Habrá diez en total, y todos lucirán este aspecto 3D lúgubre, sumido también en la estética manga que supuran los luchadores.



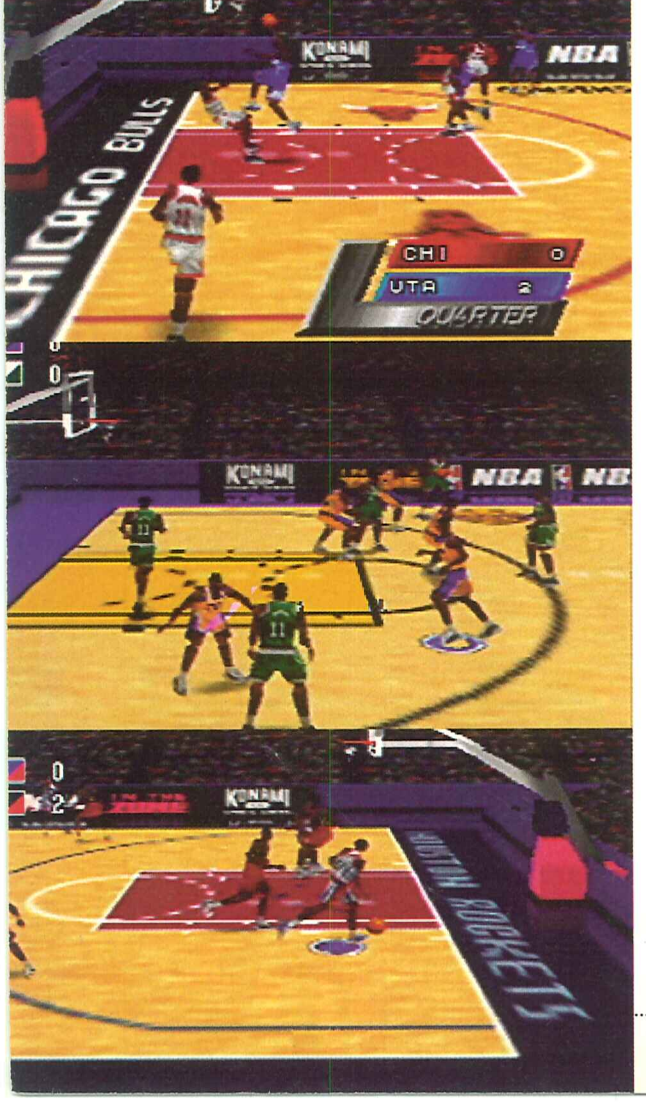
Toda la acción del verdadero BASKET

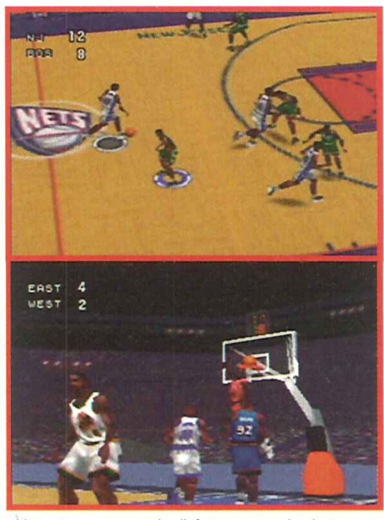
NBA in the zone

Si el fútbol les quedó ASI, imaginaos cómo les puede quedar un **basket cinco contra cinco. Con los logos, campos y jugadores de la NBA**. Con la realidad de nuevo por bandera. Pues exquisito. Encima se han asegurado la participación de **Shaquille O'Neal y de otros 349 jugadores** del circo del baloncesto. Para qué queremos más.

Lo dicho, que estos chicos están trabajando con especial mimo en el primer basket serio que aparecerá para N64. No va a faltar ni un solo detalle. Las animaciones de los jugadores, sin ir más lejos, están hechas con **Motion Capture, y habrá unas 500 diferentes**. Algunas han ido a parar a los mates; nada menos que **15 formas diferentes de machacar el aro**, a cada cual más temeraria. Tampoco se han olvidado de la voz del comentarista que va narrando las andanzas del partido en tiempo real. Todo para que te metas en el parqué rápidamente.

El juego se encuentra al 70% de desarrollo y está previsto para principios del año que viene. La versión final tendrá **seis ángulos diferentes de cámara** para controlar el juego y una opción de repetición instantánea en la que podremos jugar con las vistas a nuestro antojo. Está previsto también un **modo multiplayer variadito y compatibilidad con Rumble y Controller**.

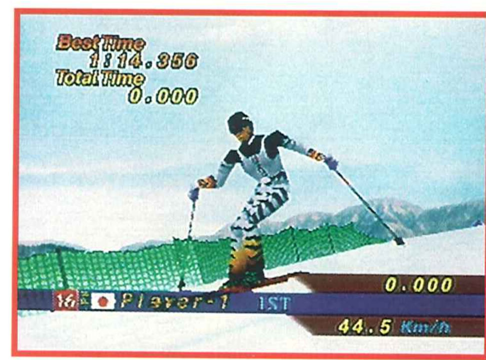




Ya teníamos ganas de disfrutar con un basket como Dios manda. Y es que con poco que tomen nota de ISS, este baloncesto seguro que romperá

La PASIÓN del invierno

Olimpic Games in Nagano



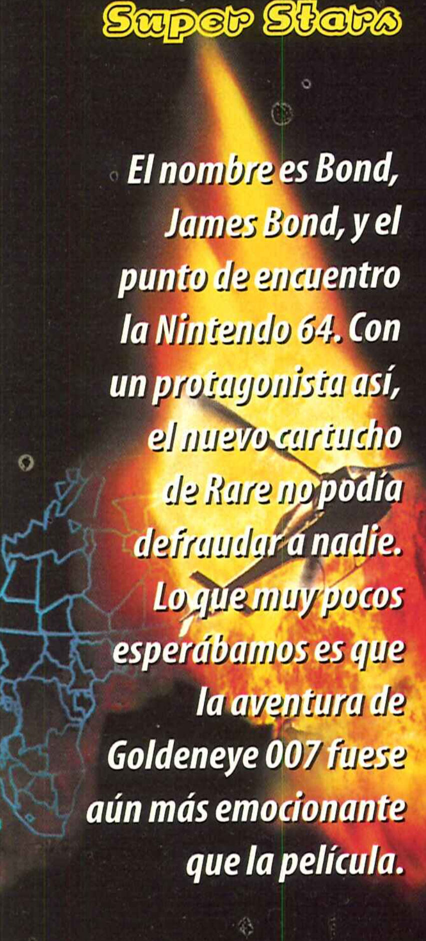


Seguro que os acordáis de un juego que se llamaba «Track & Field», una pasada desarrollada por konami que ponia en práctica un sistema de competición muy peculiar: ganar carreras de 100 metros pulsando botones sin parar. Hasta que las recreativas se quemaban o no cabia ni una sola moneda más. Pues bien, **«Track & Field» ha vuelto**. Se llama «Olimpic Games in Nagano 98» y viene a festejar que **en febrero del 98 se van a disputar los juegos de invierno** en esa ciudad nipona.

La fórmula de «Olimpic Games...» es tirando a «Track & Field» en jugabilidad y a «ISS» en gráficos. ¿A ISS? Bueno, el caso es que esto parece aún más depurado. **Los gráficos desvelan nitidez y detalle, la nieve es blanca y pura y las animaciones parecen más precisas**. Lo veremos. Lo que hay que decir ahora es que **nos enfrentaremos a 12 pruebas de nieve** (ski, estilo libre, patinaje, luge, snowboard...) con objetivo ganar medalla. Cada uno elegirá su participante entre **atletas de 40 países**. Atletas que llevan nombres de medallistas olímpicos. O sea, realismo. Y si queréis más, tanto **las pistas como el entorno vienen directamente de Nagano** y han quedado que ni una postal. Eso es lo que dicen los primeros informes. También, que algunas pruebas están casi finalizadas y que no vamos a dar crédito a nuestros ojos cuando las probemos. Habrá modo multiplayer y podremos grabar nuestros avances en el Controller pak. Lo del Rumble, sin embargo, está aún en el aire. Igual que la fecha de lanzamiento: ¿diciembre?

Las olimpiadas de invierno han desatado una fiebre en Japón que va a hacer de este título un seguro súper ventas





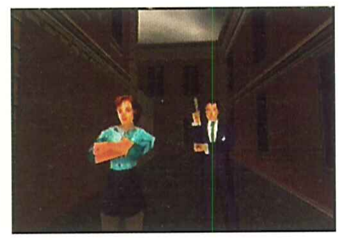
El nombre es Bond, James Bond, y el punto de encuentro la Nintendo 64. Con un protagonista así, el nuevo cartucho de Rare no podía defraudar a nadie. Lo que muy pocos esperábamos es que la aventura de Goldeneye 007 fuese aún más emocionante que la película.



GOLDENEYE 007

Tu mejor arma secreta





¿Qué hubiera sido de este cartucho sin una "chica Bond"? Se llama Natalya, y juega un papel muy importante en varias fases.

NINTENDO 64
NINTENDO
RARE
ACCIÓN 3D
96 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: SÍ
CONTROLLER PAK: NO
RUMBLE PAK: SÍ

Antes de empezar a soltarle piropos a «Goldeneye», conviene que hagamos un par de consideraciones previas. La primera es que **se trata de un juego totalmente nuevo**, lo que hará especialmente felices a quienes se quejaban de tanta reedición de viejas glorias. Además, os **sumerge en una aventura llena de acción y disparos**, lo que también alegrará a todos los que reniegan de la "dulzura" de los juegos que programa Nintendo. Pero por encima de todo, «Goldeneye» es **uno de los mejores arcades subjetivos** que se han creado hasta la fecha, y en las siguientes líneas vamos a explicaros porqué.

El mismo argumento de la película

La primera razón que justifica nuestro entusiasmo por este cartucho es el desarrollo de **su argumento, una réplica fiel del guión de la película**. La aventura se organiza en nueve largas misiones divididas a su vez en varios niveles (suman veinte en total), y para completarlos tenéis que cumplir las órdenes que os marcan vuestros superiores al inicio de cada uno. El hecho de tener que ir consiguiendo los objetivos fijados, desde reprogramar un ordenador hasta contactar con un espía en un parque de San Petersburgo, añade un **atractivo sentido de investigación** que aleja a **«Goldeneye» del anodino "avanza y dispara"** que caracteriza a otros arcades en primera persona.

Si real es el argumento, aún más verosímil es la forma en que el juego se presenta en pantalla. Sobresalen los escenarios, amplios, variados y dominados por un gusto casi obsesivo por el detalle. Cualquier habitación, cualquier elemento del decorado ha sido diseñado con minuciosidad. Y eso no atañe sólo a su aspecto tridimensional, sino también a la forma en que podéis interactuar con él. Por otra parte, el juego dista mucho de ser una aventura de pasillos oscuros, ya que las fases de interiores laberínticos se alternan con otras localizadas en grandes espacios al aire libre.

Pero, sin duda, **los personajes son los verdaderos niños mimados del juego**: actúan con total soltura y naturalidad; si os acercáis a ellos, podéis distinguir perfectamente los rasgos de su cara, y además tienen una inteligencia artificial que para sí quisieran algunos. Impresiona ver cómo los enemigos se cargan a un rehén a sangre fría si hacéis un movimiento extraño o, simplemente, no arrojáis el arma al suelo cuando ellos dicen.

Equipado como un espía de verdad

«Goldeneye» es interesante, largo y bonito, pero también muy jugable. A la profundidad que le da el tema de las misiones se añade el uso intensivo de multitud de armas y otros objetos "made in James Bond" (cámaras de fotos, microchips, relojes-láser, etc.). Quizá se echa de menos un mapa en algunas zonas, pero cualquier otra necesidad que se os ocurra, ya sea repasar las órdenes, cambiar de arma, hacer que Bond mire arriba o abajo, e incluso utilizar una mira telescópica que os acerque la vista, puede ser cumplida sin dificultad desde el mando.

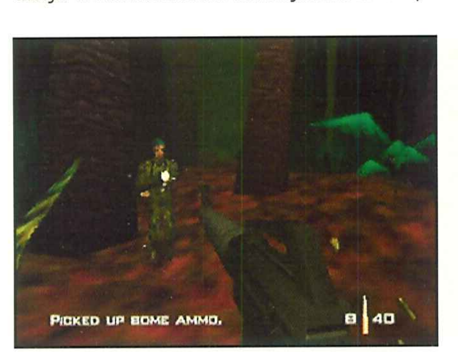
El divertidísimo modo "multi player" es la guinda final a este espectacular y super-recomendable cartucho que, a menos que algún otro lo remedie, se va a convertir en el lanzamiento estrella de la campaña de invierno. Se lo merece.

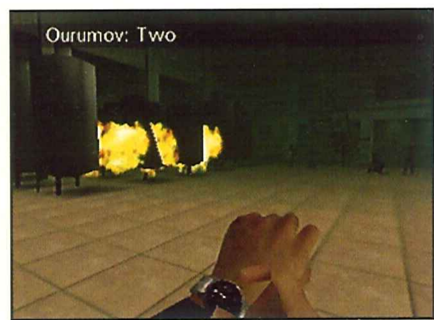


Esta imagen pertenece a una de las fases más demoledoras del juego. El objetivo es conseguir atravesar las calles de San Petersburgo subidos en un tanque.

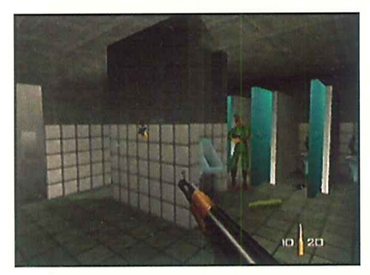


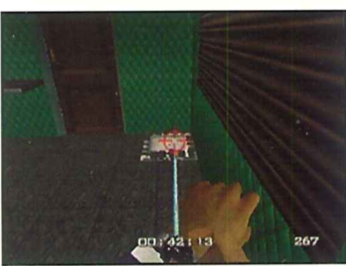
Una de las órdenes que más se repiten en las misiones es tratar de evitar las bajas civiles. En este caso hay que tener mucho cuidado con no disparar a los científicos.



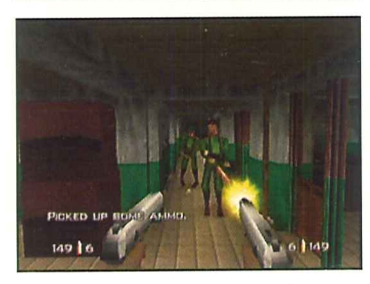


Después de colocar unas bombas lapa en los tanques del fondo, Bond utiliza su reloj-detonador para hacerlas estallar. Es sólo una muestra de las enormes posibilidades que ofrece el juego.





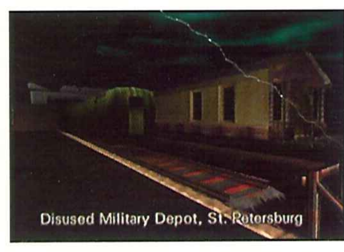




Con algunas armas no sólo tenéis más poder de ataque, sino que también os dejan llevar una en cada mano.

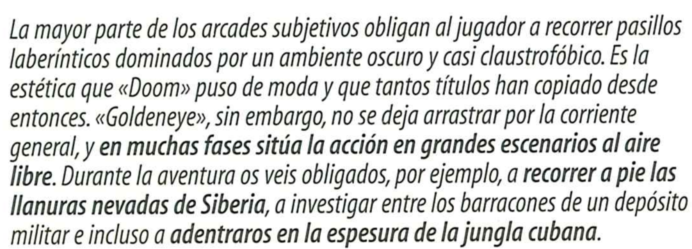
Asuntos Exteriores



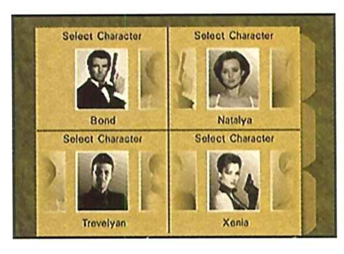


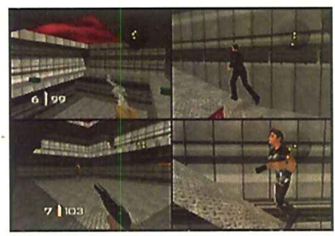


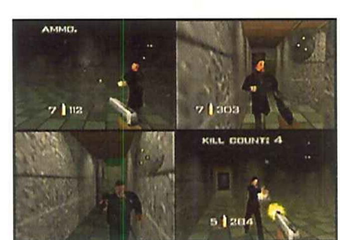


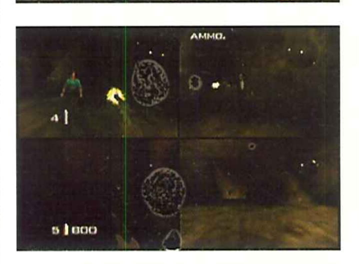


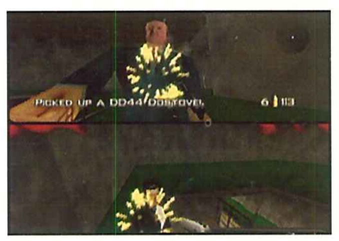
*La mayor parte de los arcades subjetivos obligan al jugador a recorrer pasillos laberínticos dominados por un ambiente oscuro y casi claustrofóbico. Es la estética que «Doom» puso de moda y que tantos títulos han copiado desde entonces. «Goldeneye», sin embargo, no se deja arrastrar por la corriente general, y **en muchas fases sitúa la acción en grandes escenarios al aire libre**. Durante la aventura os veis obligados, por ejemplo, a **recorrer a pie las llanuras nevadas de Siberia**, a investigar entre los barracones de un depósito militar e incluso a **adentraros en la espesura de la jungla cubana**.*

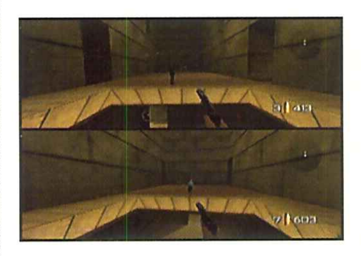






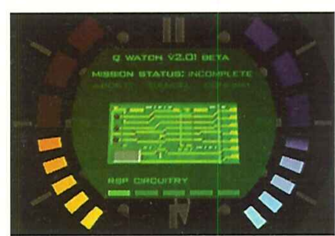






Por si la aventura que os propone «Goldeneye» no fuera suficiente, *el cartucho también incluye un modo "multi-player" a pantalla partida tremendamente divertido. Ya sea con dos, tres o cuatro participantes simultáneos, la mecánica es siempre la misma: cada jugador aparece en un punto diferente del escenario, y debe primero hacerse con un arma para después intentar acabar con sus rivales. Lo bueno es que en los decorados existen mil sitios donde esconderse, con lo que cada participante puede elegir la táctica que más le convenga: ir a por todas dando la cara abiertamente, permanecer oculto mientras el resto se pone a caldo, o buscar un lugar desde el que poder disparar sin ser visto.*









James Bond probablemente sea el personaje de videojuego *mejor equipado. Y no hablamos sólo de armas, aunque el catálogo de pistolas, rifles, ametralladoras automáticas o explosivos, por citar sólo algunas, llenaría de envidia a cualquier otro héroe de acción. Mientras la mecánica en otros muchos juegos de este tipo se limita a disparar constantemente, «Goldeneye» combina los disparos con el uso de otros muchos tipos de herramienta. En unos casos puede ser una simple máquina fotográfica, en otros el módem de un ordenador, y en ocasiones puede obligaros a poner un mecanismo que permita seguir el rastro de un helicóptero, por ejemplo.*

La muerte os sienta tan bien







En «Goldeneye» también hay sitio para ciertas dosis de violencia. Los enemigos hacen unas interpretaciones dignas del "Oscar" cuando mueren, especialmente si les disparáis en las piernas o en el estómago.





Cada vez que os matan podéis asistir a la repetición de vuestra propia muerte desde distintas cámaras. Afortunadamente, el cartucho graba hasta cuatro partidas diferentes, así que podéis continuar desde el principio de la fase.







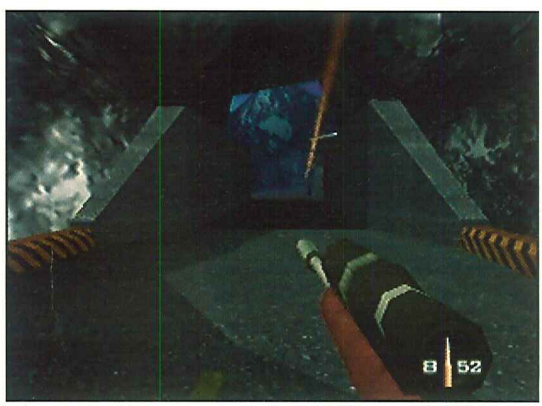
Seguramente no llegaréis muy lejos con ellos, pero en ocasiones, cuando se os acaba la munición del resto de las armas, podéis recurrir al lanzamiento de cuchillos.



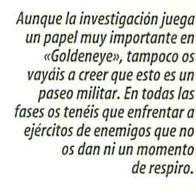
No es que saber la hora es tenga ningún interés en el juego, es que el reloj de Bond os da acceso a diversos menús para repasar las órdenes, comprobar vuestra salud, etc.



Entre los objetivos que tenéis que cumplir en esta misión está sacar una copia de la llave "Goldeneye" y hacerle una foto al mapa que aparece al fondo.

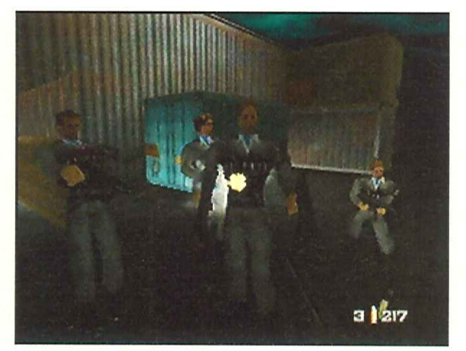


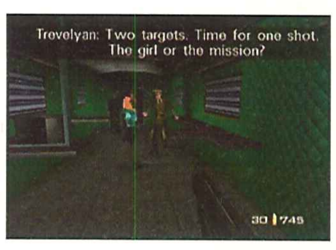
Cuando utilizáis este rifle con mira telescópica podéis activar un zoom para acercar los objetivos. Es uno más de los muchos detalles de calidad que salpican este cartucho.



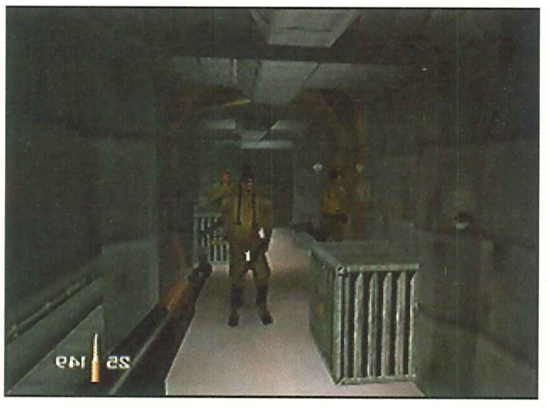
Aunque la investigación juega un papel muy importante en «Goldeneye», tampoco os vayáis a creer que esto es un paseo militar. En todas las fases os tenéis que enfrentar a ejércitos de enemigos que no os dan ni un momento de respiro.

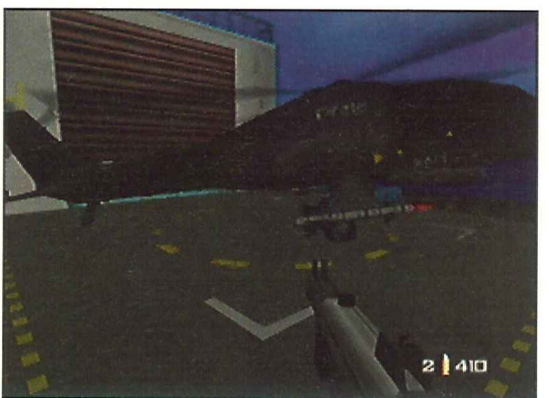




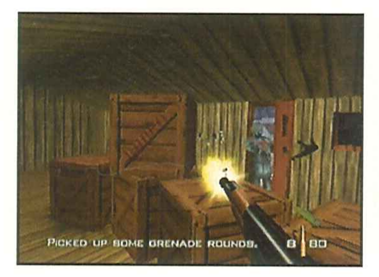


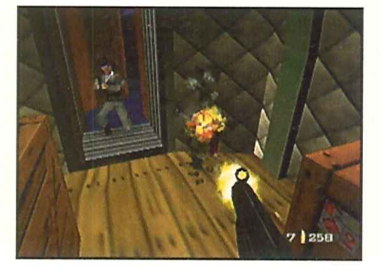


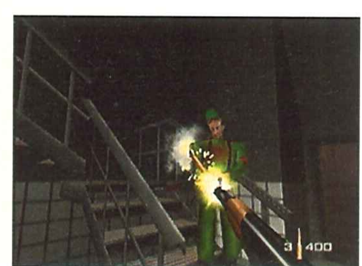




Los diálogos no son muy frecuentes, *pero tienen cierta importancia en el juego. Por eso a Nintendo se le ha ocurrido la idea de publicar un libro con la traducción de todos los textos. ¿Cómo conseguirlo? Muy fácil. Basta participar en la promoción de los códigos secretos que viene en el cartucho. Una llamadita y os enviarán el libro completamente gratis*





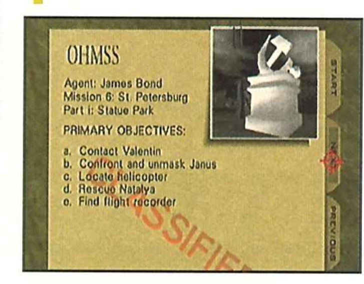


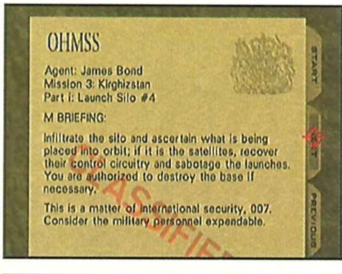
«Goldeneye 007» es un juego largo, con unos gráficos muy bien realizados y que además no limita la acción a avanzar disparando. Las misiones que hay que cumplir en cada fase le dan una profundidad de la que carecen otros de su género.

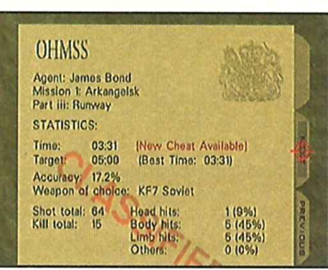


Con «Goldeneye», la Nintendo 64 puede presumir de tener uno de los mejores arcades subjetivos que se han programado.

¡A sus órdenes!







Cada misión comienza con un estudio de los ficheros en los que se describe la situación con la que os vais a encontrar y las órdenes que tenéis que cumplir. ***Sólo pasáis a la siguiente fase si conseguís todos los objetivos que se os han encomendado*** *al principio y salís del escenario con vida. Además, cuanto más alto es el nivel de dificultad que elegís (hay tres en total), mayor es el número de objetivos que debéis cumplir, así que el interés por retomar el juego está asegurado.. El tiempo que tardáis en acabar la misión también cuenta: bajando de una cifra determinada se abre un menú con distintos trucos.*

El Análisis

GRÁFICOS 95



No sabemos si son mejores los escenarios o los personajes. Le damos un sobresaliente a los dos y así evitamos las injusticias.

MOVIMIENTOS 93

Cada enemigo tiene vida propia y actúa de forma independiente. El avance es rápido y suave como la seda, sin paradas ni enganchones.

SONIDO 93

¿Quién no disfruta oyendo la clásica banda sonora de James Bond? Los efectos llegan a ser escalofriantes cuando mueren los enemigos.

JUGABILIDAD 92

El control es muy bueno, aunque los nervios pueden llevaros a alguna confusión. Los tres niveles de dificultad son más que suficientes.

ENTRETENIMIENTO 94



Tiene acción, pero no vive sólo de los disparos. La obligación de investigar en cada misión y el fantástico modo para varios jugadores simultáneos le hacen divertido y muy adictivo.

TOTAL 94

- *«Goldeneye» es* **puro realismo** *en los escenarios. Las* **animaciones y la inteligencia de los personajes** *les hace parecer reales.*
- *La conversión de la película es ejemplar. Han conseguido que* **la aventura se desarrolle con un guión propio de la pantalla grande.**
- *Si lo único que sabéis hacer es apretar el gatillo no tenéis futuro en este juego. Para ser Bond también hace falta tener una* **cabeza bien amueblada.**
- *El modo "multi player" no es testimonial. Las* **partidas a cuatro son tan divertidas** *como el modo principal.*





Extreme G

El más veloz de todos

Los juegos de carreras eran la asignatura pendiente de N64. Mientras todos hablaban de bólidos de Fórmula 1 y de flamantes coches de rally, Acclaim tenía la vista puesta en un futuro en el que veloces motos armadas con rayos láser corrieran en circuitos increíbles. Hoy por hoy, no hay nadie capaz de correr tanto como su «Extreme G».

- NINTENDO 64
- ACCLAIM
- PROBE
- CARRERAS
- 64 MEGAS
- 3 NIVELES DE DIFICULTAD
- DE 1 A 4 JUGADORES
- BATERÍA: NO (PASSWORDS)
- CONTROLLER PAK: SÍ
- RUMBLE PAK: SÍ

Ya lo apuntó con «Turok» y ahora lo confirma con «Extreme G». Acclaim ha decidido dar un giro a su producción sacrificando cantidad en beneficio de calidad. Y nosotros encantados, porque hasta el momento esa política está resultando más que provechosa para la Nintendo 64.

No habéis visto nada más rápido

Si «Turok» nos enseñó cómo se hace un buen arcade en perspectiva subjetiva, « Extreme G» quiere demostrar que no hay nada superior cuando de pisar el acelerador se trata. **La fórmula es similar a la del famoso «Wipeout»**, con motos futuristas de diseño alucinatorio, y **circuitos llenos de cuestas imposibles, loopings y curvas vertiginosas.** Pero nada sería lo mismo si no estuviera presente **la mejor cualidad del juego: su velocidad**. «Extreme G» desarrolla una rapidez nunca vista, sin que los gráficos se resientan lo más mínimo. Los elementos del escenario que aparecen en la lejanía se plantan delante de vuestras narices en una décima de segundo, y lo mejor de todo es que sus **texturas renderizadas no sufren ni un parpadeo.**

El ritmo frenético de las carreras, perfectamente ambientado por el sonido machacón de una música "bacalaera", alcanza momentos memorables cuando activáis algún turbo, aunque también hay que reconocer que Probe ha utilizado con cierta frecuencia el truco de la niebla para curarse en salud. De todas formas, no por eso deja de ser ➤➤



Pese a que los circuitos transcurren por lugares tan elevados y aparentemente peligrosos como el que muestra la imagen, es casi imposible que las motos se salgan de la pista.



¿Qué os parece este sistema para evitar los adelantamientos? La verdad es que resulta de lo más útil. Lástima que haya que dar con el ítem adecuado para poder disfrutarlo.



«Extreme G» significa gravedad extrema. O lo que es lo mismo, capacidad para pasar a toda velocidad por cualquier tramo del circuito, sin importar que la pista se tuerza o se ponga boca abajo.



Es en los saltos de la carretera como éste donde corréis el peligro de caer al vacío. Sin embargo, la recuperación es inmediata por lo que apenas perdéis unos segundos antes de poder seguir adelante.



En el modo shoot'em-up las carreras son un poco distintas. No se trata de que adelantéis, porque no es posible, sino de que afinéis la puntería y os carguéis al mayor número de rivales posible.

Todos estos modos









Además de correr en el campeonato, los otros dos modos de juego que hay en «Extreme G» os dejan participar en un montón de competiciones diferentes. Jugando en el ***Single Player*** *podéis entrenar en el circuito que elijáis, intentar batir los records de cada trazado o entrar en un "shoot'em-up" en el que no gana quien llegue primero, sino quien más motos rivales se cargue. Si optáis por jugar en grupo (pueden hacerlo hasta cuatro jugadores) las posibilidades aumentan. Entonces podéis elegir entre un* ***mano a mano contra otro rival, una copa*** *estructurada por eliminatorias, un* ***"flag game"*** *en el que gana el piloto que más banderas recoja durante una carrera, o un* ***modo de batalla*** *que no se desarrolla en un circuito, sino en un gran coliseo, y en el que lo principal es cargaros a las otras motos antes de que ellas os hagan saltar por los aires. Como veis, la duración del juego va mucho más allá de lo que podáis tardar en acabaros el modo principal.*







Apollyon

Grimace

Jolt



Khan



Main



Mooga



Rana



Raze



Extreme G es un juego de carreras de motos, *pero de motos muy especiales. Para empezar no llevan piloto, al menos a la vista, y además alcanzan velocidades de auténtico vértigo. A la hora de conducir, los controles os permiten acelerar, frenar y también inclinaros para tomar mejor las curvas demasiado cerradas. Su estabilidad es tan grande que les impide volcar, de forma que evitáis perder tiempo mientras se desarrolla la consabida animación. Incluso si os caéis al saltar algún corte del circuito la recuperación es inmediata. Por eso la acción mantiene siempre un ritmo frenético que no os dejará respirar ni un segundo.*



Cañones laterales





Cohetes

Escudo protector





Láser



Misiles

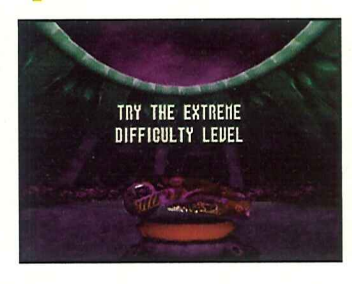


Lanzallamas

¿Juego limpio? ¿y eso qué significa? *En «Extreme G» cualquier cosa vale con tal de llegar el primero a meta. Y no hablamos sólo de empujar o cerrar el paso a un rival, no. Nos referimos a la larga lista de armas que podéis utilizar a medida que recogéis ítems por el camino, y que se añaden al disparo que trae de serie cada moto. Hay rayos láser, misiles de varios tipos, escudos que os hacen invulnerables, cohetes propulsores y muchos otros más.*

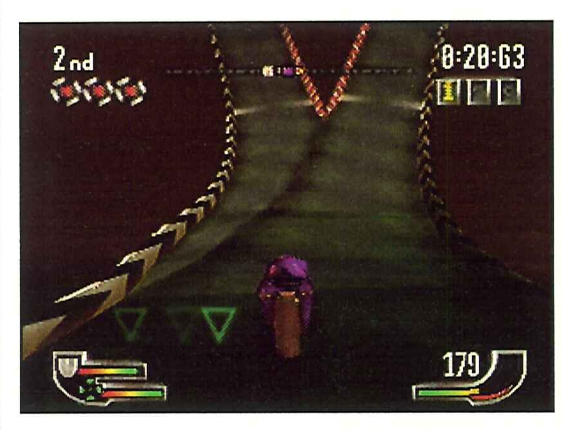


¡Era un modo ultra-rápido...!





*Los **circuitos del juego esconden multitud de secretos** que no tardaremos en descubriros. De momento, quedaros con las **nuevas motos que aparecen cuando abrís las áreas del Extreme Contest** y con un **increíble modo ultra-rápido** en el que conseguimos entrar de casualidad (todavía no sabemos cómo lo hicimos), pero que nos dejó alucinados por la exagerada velocidad con que se movía todo. Le seguiremos la pista a todos estos trucos para publicarlos en los próximos números.*



En la mayoría de los circuitos os encontráis con diferentes desvíos. El camino más corto no siempre es el más fácil, así que tendréis que decidir cuál es la ruta que os va mejor.



Los iconos que aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla os indican cuántos turbos os quedan. Podéis usar hasta un máximo de tres en cada carrera.





una pasada la sensación de velocidad que han creado, y más cuando viene de la mano de un excelente control. Lo bueno en este apartado es que **muy pocas veces se frena la marcha como ocurre en otros juegos de carreras**. Podéis chocaros, rozar vuestra moto contra los laterales o sufrir el impacto de un disparo, pero casi nunca os quedáis completamente parados. Perdéis el control durante unos segundos o veis reducida la velocidad, pero enseguida podéis reanudar la marcha.

Sólo los mejores podrán continuar adelante

El modo de juego principal se llama Extreme Contest, y está dividido en tres grandes áreas (Atomic, Critical Mass y Meltdown) que se van abriendo a medida que completáis la anterior. Aunque **en todas corréis contra otras siete motos, cada nueva zona tiene más circuitos y es más difícil** que su predecesora. Y como el sistema de puntuación premia sólo a los cuatro primeros, cada vez resulta más costoso seguir adelante. Además, existe otra particularidad: el juego limpio no está de moda. Los trazados aparecen repletos de ítems que proporcionan rayos láser, bombas, cohetes, etc., y claro, nadie desperdicia una oportunidad así de ganar posiciones a costa de cuanta moto se ponga a tiro.

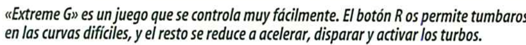
Con todos estos ingredientes, el **resultado es un juego de carreras rapidísimo y rebosante de acción**, que te hace sentir un subidón en cuanto te pones al mando. Posiblemente estamos ante **el mejor cartucho que pueden encontrar los aficionados a la velocidad para la Nintendo 64**.










«Extreme G» es un juego que se controla muy fácilmente. El botón R os permite tumbaros en las curvas difíciles, y el resto se reduce a acelerar, disparar y activar los turbos.



Aunque los programadores han recurrido al efecto de la niebla en algunos circuitos, en general el juego no tiene ningún problema para generar los fondos.





Lo mejor de «Extreme G» no es su velocidad. Es la forma magistral de hacerla compatible con unos escenarios que se mantienen inalterables y con un control fiable. Por eso pensamos que éste es el mejor juego de carreras disponible para Nintendo 64.





El dominio de la luz











*Acclaim ya demostró en «Turok» que **los efectos de luz son una de sus especialidades.** «Extreme G» lo corrobora, aunque es sólo una de sus muchas virtudes gráficas. El diseño de los circuitos, las texturas renderizadas y el sólido manejo de los fondos amplían una lista que ya rebosaba calidad.*



Dada la velocidad de las motos, *conviene que os acostumbréis a jugar con la vista que más os convenga. Hay tres para elegir: la subjetiva resulta espectacular, pero poco manejable. Las dos restantes son exteriores, aunque es la más alejada la que os permite anticipar mejor las curvas.*

El Análisis

GRÁFICOS  92

Hay que descubrirse ante la calidad de los circuitos. Las texturas dan una lección de firmeza en situaciones límite.

MOVIMIENTOS  93

La altísima velocidad es, con todos los honores, la protagonista absoluta del juego.

SONIDO  89

Música electrónica machacona a tope, ideal para un público joven. Los efectos son más apagados, y le bajan un poco la nota media.

JUGABILIDAD  90

El manejo es muy simple, aunque a veces resulta incómodo (sobre todo cuando hay que pulsar varios botones). La dificultad, dentro de la media.

ENTRETENIMIENTO  93

No es una idea absolutamente original, pero el desarrollo ofrece un montón de opciones que aseguran su duración durante meses.

TOTAL  **92**

- *«Extreme G» es el primer juego que nos muestra realmente lo* **rápido y suave** *que es capaz de mover los* **gráficos** **la Nintendo 64.**
- *Pese a que las carreras se desarrollan a toda velocidad,* **el control resulta de lo más sencillo.**
- *El número de circuitos en el* **modo Extreme Contest y la cantidad de alternativas,** *en individual y en "multiplayer", dan juego para rato.*
- **La forma de partir la pantalla** *cuando participan tres jugadores es original novedosa y muy práctica. A ver si pronto le salen imitadores.*







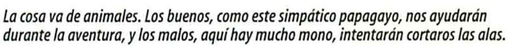












La cosa va de animales. Los buenos, como este simpático papagayo, nos ayudarán durante la aventura, y los malos, aquí hay mucho mono, intentarán cortaros las alas.

El punto más complicado del juego es el enfrentamiento con los jefes finales. Hay que sudar tinta y pegar muchos saltos para liquidar a Shere Khan, el malvado tigre.

La nómina de títulos para Super Nintendo crece este mes con el relanzamiento de los dos cartuchos más populares de la factoría Disney.

SUPER NINTENDO
VIRGIN INTERACTIVE
DISNEY SOFTWARE
PLATAFORMAS
16 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
LANZAMIENTO: SEPT. 94
COMENTARIO: NA 23
GUÍA DE TRUCOS: NA 23
PRECIO: 6.990 PTA.

TOTAL 81

El Libro de la selva

Mowgli vuelve a la jungla

De la mano de **Nintendo España llega otra vez a las tiendas «El Libro de la Selva»**, la versión para Super Nintendo de la divertida película de animación de Disney. Como recordaréis, se trata de un **típico cartucho de plataformas** que nos sumerge en las profundidades de la selva a base de saltos y vaivenes entre lianas. El protagonista de la aventura es Mowgli, su cuerpecillo ágil y flexible y su melena al viento, y nosotros tenemos que ayudarle a atravesar la jungla sorteando innumerables peligros y llamando la atención de nuestros amigos de la peli para que nos ayuden, o por lo no menos no nos muerdan.

Un prodigio de la animación

La **idea principal consiste en saltar y saltar, pero el cartucho no queda solo en eso**. Mowgli es un prodigio de la animación y os alucinarán sus movimientos, pero vibraréis más aún con la **magnífica ambientación, basada sobre todo en los excelentes efectos sonoros**, que los chicos de Disney nos regalan en este juego. No es sólo que los escenarios sean de ensueño, son también cosas como los planos de scroll, que provocan una formidable sensación de profundidad y movimiento.

Once fases que os buscarán las cosquillas

Para sobrevivir en la jungla, Mowgli tiene que avanzar entre matorrales, escalar frondosos árboles, remontar cataratas y atravesar poblados en ruinas. En total nada menos que once fases donde también encontraremos diamantes, corazones para recoger y, en la parte mala, amenazantes serpientes, monos fastidiosos y hechiceros con ganas de jorobar. Nada, tranquilo, les lanzas unos cuantos plátanos y asunto solucionado. Y ya que hablamos de eso, en general el juego no es difícil. Basta un poco de habilidad para sortear a los malos o acertarles con las bananas, y algo de orientación para no dar más vueltas de las debidas (los escenarios son bastante grandes) y lo demás viene solo. Desde luego no será por continuaciones y vidas extra.



El Rey León

Mano de Disney

En «El Rey León» de Super hay tanto de película como de videojuego. No es de extrañar, **ambos fueron desarrollados simultáneamente por los especialistas de la Disney**, que se volcaron con idéntico mimo en los dos productos.

Como en «El Libro de la Selva», el cartucho nos hace viajar a otro **mundo de fantasía africana**, sólo que esta vez el protagonista es un león majísimo que debe descubrir el ciclo de la vida. O sea, hacerse mayor y de paso **liberar el solidario mundo de los animales de la pérfida presencia de las hienas**.

Simba es igualito en el cartucho que en la peli

La base es plataformera a tope, y como manda Disney el nivel gráfico es brillante y las animaciones rayan a una altura impresionante. También en este aspecto se ha seguido a rajatabla la línea que marca el filme. El Simba del cartucho es clavadito al de la película. Tiene su mirada, su color y sus gestos. Tanto cuando es pequeño como cuando pega el estirón y le crece la melena. Precisamente esto de que **el protagonista crezca a lo largo del juego le da variedad a la aventura**, más aún si tenemos en cuenta que tanto los movimientos como el control del leoncito cambian de una edad a otra.

Con todo, echamos en falta algo más de chispa en el desarrollo general del cartucho. A pesar de que la fase de la estampida es original y está realizada de forma intachable, nos hubiésemos conformado con alguna plataforma menos. Afortunadamente **el león realiza bastantes acciones** y ya os hemos dicho que los paisajes son una gozada, así que es muy fácil sobrellevar tanto salto. Especialmente en los tiempos que corren, que hay que buscar con lupa para encontrar uno de estos juegos.







La fase de la estampida pone a la Super en aprietos, pero tanto programadores como consola salen victoriosos del asunto. Puesta en escena y jugabilidad son sobresalientes.



Estas plataformas son muy particulares. Necesitaréis mucho ingenio, y algo de suerte, para pasarlas.



La belleza de los paisajes es impresionante. En general la calidad gráfica del cartucho es altísima.



El Simba adulto tiene la habilidad de defenderse con sus garras del ataque de las repugnantes hienas.



El leoncito se mueve, salta, mire y gruñe exactamente igual que en la película.

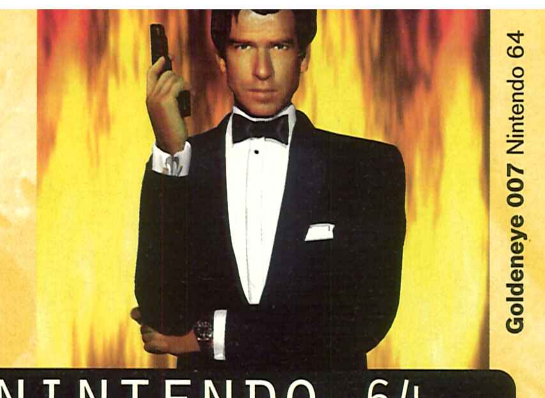
SUPER NINTENDO
VIRGIN INTERACTIVE
DISNEY SOFTWARE
PLATAFORMAS
24 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
1 JUGADOR
LANZAMIENTO: NOV. 94
COMENTARIO: NA 24
GUÍA DE TRUCOS: – –
PRECIO: 6.990 PTA.

TOTAL 83

EL PULSO

YA ESTÁN TODOS LOS ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ya lo hemos decidido. No se acorta, ni se reduce, ni se modifica. El Pulso de juegos de Super se queda como ésta. Y por muchos años. Que a esta consola le queda mucha vida por delante, como vosotros mismos habéis dejado claro en vuestras cartas. Además, no ha hecho falta sacrificar nada. Como veis, a partir de ahora contaremos con 15 títulos en la lista de éxitos de la 64 bits. A todo lujo y todos contentos. Ya sólo falta que elijáis qué juegos queréis para Reyes.



Goldeneye 007 Nintendo 64



NINTENDO 64

1	Mario Kart 64	Nintendo • Carreras	1 mes	2
2	ISS 64	Konami • Fútbol	1 mes	1
3	Super Mario 64	Nintendo • Plataformas	2 meses	=
4	Lylat Wars	Nintendo • Shoot 'em up	1 mes	5
5	Goldeneye	Nintendo • Acción 3D	1 mes	N
6	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	1 mes	4
7	Extreme G	Acclaim • Carreras	1 mes	N
8	Blast Corps	Nintendo • Arcade	1 mes	6
9	WaveRace 64	Nintendo • Carreras	1 mes	7
10	Shadows of the Empire	Nintendo • Acción 3D	1 mes	9
11	Doom 64	GT Interactive • Acción 3D	1 mes	10
12	Multi Racing Championship	Ocean • Carreras	1 mes	8
13	Pilotwings 64	Nintendo • Simulador	1 mes	N
14	Wayne Gretzky Hockey	GT Interactive • Hockey hielo	1 mes	N
15	Killer Instinct Gold	Nintendo • Lucha	1 mes	N



SUPER NINTENDO

1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	7 meses	=
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	7 meses	=
3	Tintín y El Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	1 mes	4
4	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	1 mes	5
5	Lost Vikings 2	Interplay • Acción/Estrategia	1 mes	3
6	Super Star Wars	Lucas Arts • Avent./Plataf.	2 meses	=
7	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	1 mes	8
8	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	1 mes	7
9	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	3 meses	=
10	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	3 meses	=

GAME BOY

1	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	3 meses	=
2	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	3 meses	=
3	Tintín y el templo del sol	Infogrames • Plataf./Avent.	4 meses	=
4	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	4 meses	=
5	Star Wars	Lucas Arts • Plataf./Avent.	4 meses	=

Nintendojo

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"Nintendojo"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

¡ ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS !

VENTAS

Vendo juegos de SNES: *Street Fighter Alpha 2* (5.500 pta.), *Secret of Evermore* (3.500 pta.), *Illusion of Time* (3.500 pta.), *Olympic Summer Games* (4.000 pta.), *MK3* (2.500 pta.), *F-Zero* (2.500 pta.), *Super Mario World* (3.000 pta.), *F-1 Pole Position* (2.500 pta.), *Super Mario All Stars* (2.000 pta.), *Fievel va al Oeste* (2.000 pta.), *Castlevania IV* (2.000 pta.), *Hole in One Golf* (2.000 pta.), *Krusty's Super Fun House* (2.500 pta.), *Earth Defense Force* (2.000 pta.) y *Super Game Boy + 1 juego* (6.000 pta.). O lo vendo todo por 45.000 pta. Preguntar por Iván. Tel. 96/ 356 15 67.

Vendo *Super Mario 64* en perfecto estado, con caja e instrucciones por sólo 7.000 pta. Interesados llamar al Tel. 950/ 25 71 16. Preguntar por José Luis.

Vendo Super Nintendo con dos mandos, 17 juegos y un bazoca. Todo en perfecto estado. Preguntar por Miguel. Tel. 967/ 49 52 50.

Vendo Nintendo 64 + 1 mando + euroconector + cable de antena + fuente de alimentación + *Super Mario 64* + *Turok*, todo en perfecto estado, por sólo 30.000 pta. Preguntar por Pascual. Tel. 96/ 385 54 01.

Vendo los juegos de Super Nintendo: *Dragon Ball Z 3, Donkey Kong Country 2, Jurassic Park y Super Mario Kart*. También vendo los siguientes juegos de N64: *Mario 64, Turok y Killer Instinct*. Preguntar por Irene. Tel. 96/ 580 38 39.

¡Atención! vendo los siguientes juegos de Game Boy: *El Libro de la Selva* (3.000 pta.), *Kirby's* (2.000 pta.), *Mario & Yoshi* (2.000 pta.) y *Super Mario Land 2* (3.000 pta.). Todo junto por 10.000 pta. Interesados llamar al Tel. 91/ 371 14 92. Preguntar por Pablo.

INTERCAMBIOS

Cambio *Blades of Steel, Fortress of Egar* o *Tennis* por *Monster Max , Super Mario Land 1 o 2, Zelda* o cualquier otro buen juego a convenir. Todos ellos de Game Boy. Llamar a partir de las 20'00 horas. Preguntar por Marco Antonio. Tel. 925/ 82 12 36. También cambio juegos de Super Nintendo.

Cambio juego *Shadows of Empire* de Nintendo 64 (con instrucciones) por cualquier otro juego de la misma consola en buenas condiciones. Sólo Madrid. Tel. 91/ 575 73 97. Preguntar por David.

Cambio Volante con pedales Per4mer de Nintendo 64 por el juego *Turok, KI Gold* o por mandos normales. Preguntar por Juan. Tel. 95/ 425 76 83.

Cambio *Mario 64* o *KI Gold* por alguno de estos juegos: *Mario Kart 64, Turok, Doom 64, Pilotwings 64* o *Golden Eye 64*. Preguntar por Oscar. Llamar por las tardes. Sólo Madrid. Tel. 91/ 611 60 63.

Cambio *Vampire's Kiss* de Super Nintendo por *Breath of Fire 2, Secret of Mana* o *Dragon Ball Z La Leyenda de Sayen*. También cambio *Killer Instinct* de Game Boy por *Mystic Quest* o *World Heroes 2 Jet*. Escribir a: Fernando Navia Castro, Avda. de Goya, 3 Esc. 2ª 1º 1ª. 06200 -Almendralejo- (Badajoz).

VARIOS

Cambio *Mortal Kombat Trilogy* de Nintendo 64 por *ISS 64*. O vendo por 12.000 pta. Interesados escribir a: Javi Torrejón Gargallo, R/President Tarradellas. 08303 Mataró (Barcelona).

Vendo cartucho *Killer Instinct Gold* de N64, prácticamente nuevo por 5.000 pta. o lo cambio por *Shadows of the Empire* para la misma consola. Indispensable que esté en perfecto estado. Sólo Madrid. Preguntar por Rubén o dejar mensaje. Tel. 91/ 725 46 68 Ó 907/ 48 48 43.

Vendo juegos de Game Boy: *Soccer, Donkey Kong Land, Toy Story, Super Mario Land, Tiny Toons, Tetris, Los Pitufos, Zelda, Kirby's Dream Land, Wario Land y Kirby's Pinball Land*. Vendo por 3.000 pta. cada uno. También cambio por juegos de Nintendo 64. Preguntar por Mario (hijo). Tel. 95/ 457 20 43.

Vendo Super Nintendo con un mando, un joystick y el juego *Dragon Ball Z 2* por 10.000 pta. o sin juego por 9.000 pta. También lo cambio por *Killer Instinct Gold*. Llamar a partir de las 15 horas. Preguntar por Pablo. Tel. 91/ 767 16 62.

COMPRAS

Compro *Lemmings, King Arthur's World* o *Worms*. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel. 91/ 850 23 12. Preguntar por Víctor.

Compro juegos de Nintendo 64: *Shadows of Empire, Mario Kart 64, ISS 64, Pilotwings 64 y Turok*. Precio a negociar. Escribir a: Juan Mora, c/Hermanos Gambia, 6-8º A. 50017 (Zaragoza).

Compro Action Replay para Super Nintendo. Escribir a: José Luis Vich Campos, c/Jeroni Pou, 57-5º I. 07006 -Palma de Mallorca- (Baleares).

Compro los juegos de Super Nintendo: *Donkey Kong Country 2 y 3*. En buen estado y a buen precio. Preguntar por Javier. Tel. 91/ 773 50 51.

Compro mando, tarjeta de memoria y Rumble Pak. Todo ello para Nintendo 64. Interesados escribir a: Eder Núñez Martínez, c/Araba, 46-3º C. 20800 -Zarauz- (Guipúzcoa). Indicando tu oferta y tu teléfono.

Compro juegos de Game Boy a precio razonable. Interesados escribir a: Alberto Francisco Iglesias, c/El Brezo, 16/B2. 34880 -Guardo- (Palencia).

Compro cualquier juego para Nintendo 64 menos *Mario 64*, y cualquier accesorio para la misma consola. Preguntar por Sergio. Tel. 91/ 795 69 86.

Compro los juegos: *Dragon Ball Z, Dragon Ball Z 3 y Dragon Ball Z Hyper Dimension*. También me interesa el RPG de Goku. Preguntar por Borja. Tel. 953/ 26 44 62.

Compro *FIFA'96* o *FIFA'97* de Game Boy. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel. 986/ 33 00 48. Preguntar por Daniel.

CLUBES

Hola ¿Quieres apuntarte al club "videoconsolas y PC"? Sólo tienes que mandar un póster de un videojuego y se te mandará una revista hecha a ordenador, un carné y un pin. Escribe a: Mubarak Maza Ruíz, C/Bo. Alto, 20. 18192 Quentar (Granada).

Radical Nintendo. El lado más radical de Nintendo. De ti depende pertenecer a él. Envía una carta con tus datos a: Jesús Fernández Muñíz, Avda. Ponce de León, Bco. 8-2º B. 11100 San Fernando (Cádiz).

Hola Tengo 10 años y quiero hacer un club de rol. El club es gratis y puedes llamar al Tel. 957/ 20 05 96. Preguntar por Javi.

¡Club Goku! Si eres un fan indiscutible de Bola de Dragon Z, ¡a qué esperas! Gratis y para chicos/as de 0 a 100 años. Escribe a: Cindy Peñalver Martínez, C/Vilamarí, 104-2º 3º. 08015 (Barcelona).

Nintenderos y amantes del rol. Podemos formar un club donde intercambiar trucos y opinar sobre algunos juegos. Es gratis. Escribe a: Gonzalo Muries Hurtado, C/Juan de Austria, 7-2º D. 03680 Aspe (Alicante).

Tengo una N64. Si tu tienes otra, te atascas en los juegos y necesitas ayuda, "no problem", el club N64 SASS (Sociedad Anti Sega y Sony) va en tu ayuda. Escribe a: David Losada Garde, C/Ramiro Pascual, 27. 36312 Vigo (Pontevedra).

CUPÓN NINTENDOJO

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... Código Postal ...... Teléfono ....

Texto: ....

....

....



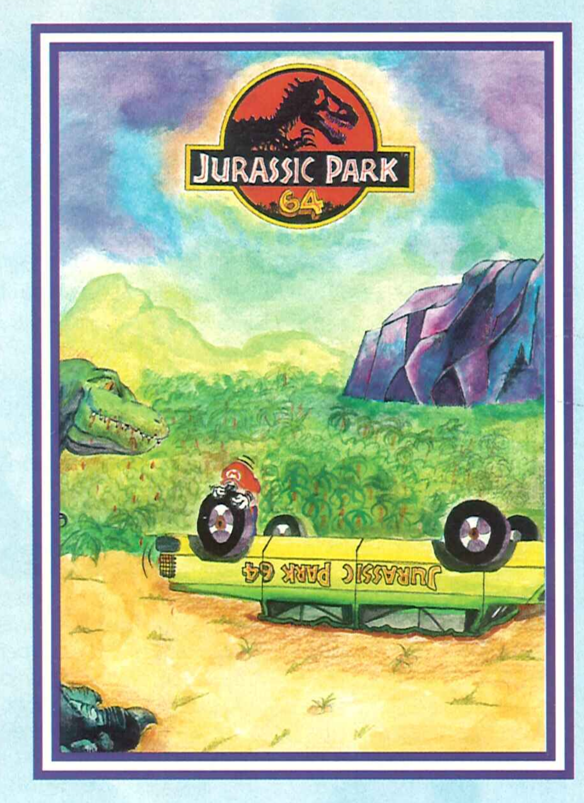
❑ Ventas ❑ Intercambios ❑ Varios ❑ Compras ❑ Clubes

ZONA ZERO

El mejor es...

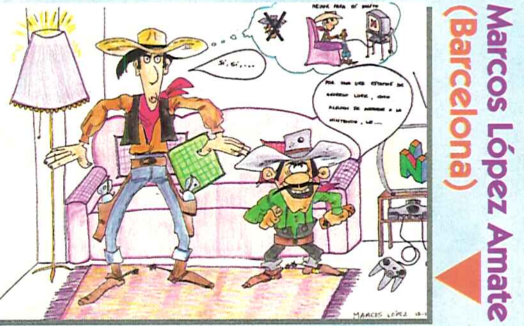
Daniel Sangorrín López (Cantabria)

Pero bueno, ¿miedo tú a los dinosaurios? Vamos no me digas. Sal de detrás de la rueda y dale su merecido al bicho. ¡Ah! ¿Que eso queda para el próximo capítulo? ¡Estupendo!





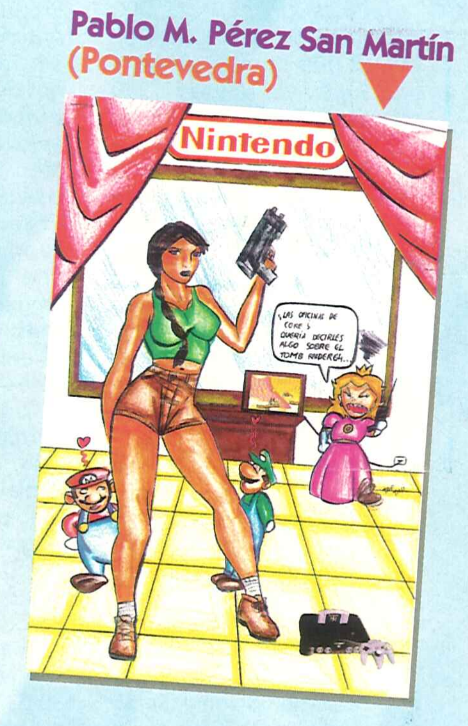
Francisco López Hernández (Cádiz)





Marcos López Amate (Barcelona)

Pablo M. Pérez San Martín (Pontevedra)



Inma Martín Castillo (Barcelona)



Raúl Muñoz Benavente (Murcia)



Carlos Eduardo Díaz Tornero (Albacete)

El Balón de Nintendo Acción



Para conseguir este fenomenal balón, envíanos un dibujo a la revista. Si aparece publicado, te lo mandaremos a casa.

Escribe a HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN" C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina pones **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Genealógicas

P.S: MANDARME LA MALETA PORQUE UN PRIMO DE UN COMPAÑERO DE MI PADRE, ES TÍO, DE UN MUCHACO QUE TIENE UN HIJO QUE SE CASÓ CON UNA JAPONESA QUE VIVÍA EN EL MISMO PUEBLO QUE EL Y HERMANO DEL PRIMO DEL SECRETARIO DEL MISMÍSIMO MIYAMOTO.

Francisco Garrido Arredondo (Granada)

Surrealistas

ZONA ZERO

Hobby Press S.A. "Nintendo Acción"
C/Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los reyes
(MADRID)

"ZONA ZERO"



(UN SALUDO PARA EL CARTERO)

PUBLIQUADLO!!
PUBLICADLO!!

Oscar Mena (Vizcaya)

Pecadoras

Hola chavales lo único que os digo esque por Dios padre y Santísimo Jesucristo que me publiqueis el dibujo.
Gracias

Iván Justal Rodríguez (Madrid)

Lloronas

Queridos amigos de la NINTENDO ACCION :

Soy un chaval que os pide porfavor que me publiqueis este dibujo porque sino llorare, llorare, y llorare asta que os ahogueis en mis lagrimas.

POSDATA : Si me publicais puede que os mande un jamoncito.



David Andrés Díez (Valladolid)

Más lloronas

P.D. Cambiad los videos por Nº64 y hacer que me toque ¿Vale? (por haberos dado la idea, claro).

Eso son lagrimas pues "me'mocionao"

Francisco M. Izquierdo (Teruel)

Sin esperanzas



Por lo menos ABRIDME

HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID

Zona Zero

Jesús Alcaraz Gómez (Almería)

Lacradas



Nintendo Acción

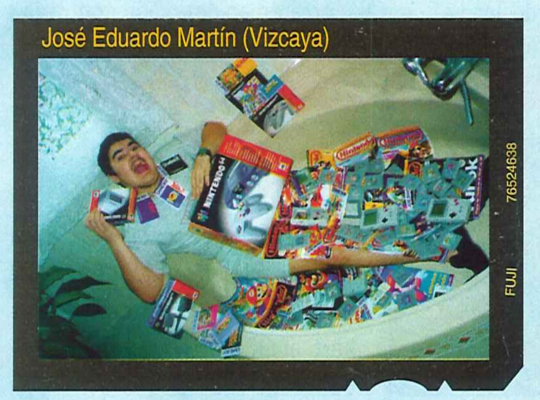
Miguel Paredes Pamies (Burgos)



Alberto Garrigues (Valencia)



El gato de Miguel Paredes (Burgos)



José Eduardo Martín (Vizcaya)



Mireia y Jessica de Maya (Lérida)

Vuestras mejores fotos

Este mes habéis estado muy salados. Fotos en la bañera, fotos de vuestro gato alucinando en colores con la Nintendo 64, vaya que de nuevo os habéis pasado de originales. Sólo por eso, y también porque sois muy majos, os lleváis este pedazo de calculator y nuestro saludo.



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

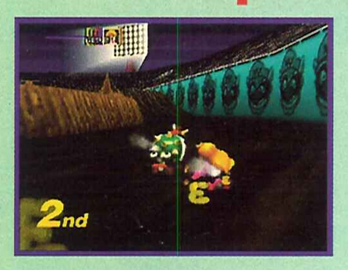


La autoescuela de Nintendo Acción te presenta una oferta inigualable: clases teóricas de conducción y un recorrido por todos los circuitos del juego.

CLAVES PARA GANARLO TODO

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

Un derrape en cada curva





Cuando entres en una curva, **pulsa el botón R y lleva el stick en la dirección del giro**. Después **mueve rápidamente el mando en dirección opuesta y mantén R** pulsado. Verás que salen unas "E" blancas de tu kart. Si mueves el joystick de lado a lado nuevamente (todavía sin soltar R), el **humo se hará amarillo, y si repites la operación por tercera vez, saldrá naranja**. Ahora ya puedes soltar el botón R para **conseguir un mini-turbo**.

Juega en el Mirror Mode









El mayor secreto de «Mario Kart 64» se descubre si llegas **primero en las cuatro copas del modo Grand Prix en 150 cc**. Aparece una **categoría extra** que te deja correr en todos los circuitos con una característica especial: el trazado está cambiado como si se viese en un espejo. Las curvas que antes eran a izquierda ahora serán a derecha, y viceversa. Únicamente en las autopistas de Toad's Turnpike **correrás en dirección contraria**.

Cuidado con los resbalones





Última vuelta de la carrera. Vas en primera posición a toda velocidad y sólo te quedan unos metros para llegar a la meta. De repente, una cáscara de plátano se cruza en tu camino y la imagen del desastre ronda por tu cabeza. No mola nada, ¿verdad? Pues prueba a **presionar el botón de freno justo cuando tu kart comience a resbalar**. Verás cómo **aparece una nota musical y te libras de dar unas cuantas vueltas sin control**.

Pequeños son todos iguales



Ya sabes que Bowser, Wario y Donkey pueden utilizar su fuerza para arrollar a los pequeños como Toad o Yoshi. Sin embargo, **cuando el rayo reduce el tamaño de los kart, el peso ya no importa** y puedes vengarte de los tres monstruos.

Así se usan los items





¿Sabes que existe una forma de sacar más provecho a algunos items? Los **caparazones de tortuga**, por ejemplo, se pueden **lanzar hacia atrás** con sólo presionar **Abajo en el joystick** en el momento en que los lanzas. Con los plátanos sucede lo mismo, pero al revés: presiona Arriba cuando aprietes el gatillo y saldrán despedidos hacia delante. El **ítem falso** también **puede ir pegado a la parte trasera de tu kart si mantienes presionado el gatillo**. Suéltalo justo cuando se te ponga un rival detrás.

Sal siempre el primero





En la salida, **acelera justo antes de que se encienda la luz verde** y arrancarás a toda velocidad. Si eres habilidoso, incluso pasarás por encima de tus rivales. Para eso tienes que hacer la salida turbo y saltar en el momento en que vayas a chocar contra los karts que tengas delante. Esta técnica también funciona cuando te sales de la pista y Lakitu te devuelve a ella. Acelera justo antes de tocar la carretera y reanudarás la marcha a toda velocidad.

Con freno y marcha atrás





Si te quedas atascado contra un muro, tu primera reacción casi siempre es intentar seguir adelante girando a izquierda o derecha. Pero al final acabas perdiendo más tiempo que si utilizases la marcha atrás. La próxima vez, presiona **Abajo en el joystick y el botón B para que el kart retroceda**. Luego puedes acelerar normalmente y seguir tu camino hacia la victoria final.

¡Aparta de mi camino!



¿Sabes lo que es ir "a rebufo"? Se trata de colocarte justo detrás de un rival y **aprovechar su estela para pasarle** como una bala. La señal que te indica cuándo adelantar es el **humo blanco** que comienza a salir del kart que tienes delante.





El giro en espiral





Otra maniobra que te puede venir de perlas para seguir adelante cuando te quedas atascado en un punto del escenario es la del giro en espiral. Para realizarla sólo tienes que **mover el joystick a izquierda o derecha y mantenerlo en esa posición mientras presionas simultáneamente los botones A y B**. La cámara permanecerá fija mientras tu kart da vueltas sobre el terreno. Esta técnica también la puedes utilizar para **darte la vuelta** bruscamente y **disparar un ítem en plena cara a algún oponente**.



LUIGI RACEWAY

Grandes rectas, **curvas muy abiertas** y una **carretera en perfectas condiciones** te esperan en este circuito. ¿A qué esperas para poner tu kart a tope de velocidad?

SALIDA

LONGITUD
- 717 metros

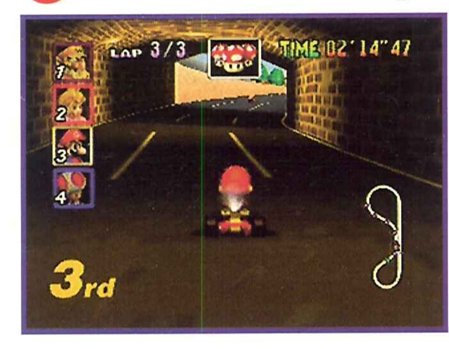
TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 1:59.54
- Intermediate: 1:51.11
- Advanced: 1:46.61

1 Que no se te escape el globo



Después de cruzar la meta por primera vez en el modo Grand Prix, verás que al fondo aparece un gran **globo aerostático con la cara de Luigi**, y si te fijas todavía un poco más te darás cuenta de que lleva **un ítem colgado**. Pasa por debajo suyo cuando esté a punto de tocar el suelo y salta para cogerlo (si, no es nada fácil). **La recompensa es un caparazón de pinchos**.

2 Hacia arriba sin problemas





A la salida de túnel que hay en la recta contraria a meta hay una cuesta arriba que puede provocar que tu kart pierda un poco de fuerza. Para evitar que te adelante hasta el coche-escoba en esta subida, **procura llevar en la reserva algún ítem de los que aumentan tu velocidad** (cualquier tipo de seta, o vale también una estrella) para usarlo cuando llegues al comienzo de la subida. Si no los tienes, la otra opción es **hacer un derrape y soltar el turbo justo a la salida**.

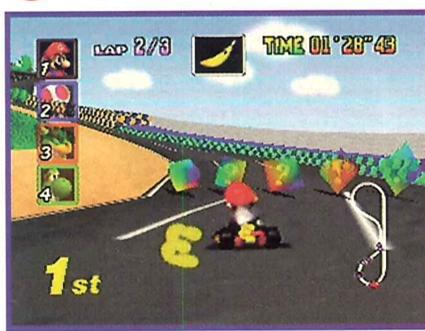


3 Cógela por dentro



Si tienes **una estrella, una seta o una triple seta**, puedes trazar la curva que hay antes de meta por la arena del interior (si no usas un ítem, tu kart se frena). No es un atajo propiamente dicho, pero arañas unos segundillos yendo por alli.

4 Apurando en las curvas



Luigi Raceway es el circuito más **propicio para poner en práctica la técnica del derrape**. En las dos grandes curvas de los extremos puedes encadenar varios seguidos. Siempre es mejor que hacer sólo uno, aunque sea más largo.

5 Túnel a cien por hora



La entrada del túnel también es un buen lugar para que demuestres tu dominio del derrapaje. **Dependiendo del ángulo** con el que llegues, puedes comenzar a **derrapar en la recta de entrada o una vez que te plantes dentro**.

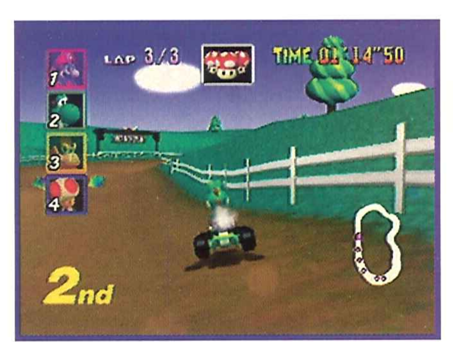


MOO MOO FARM

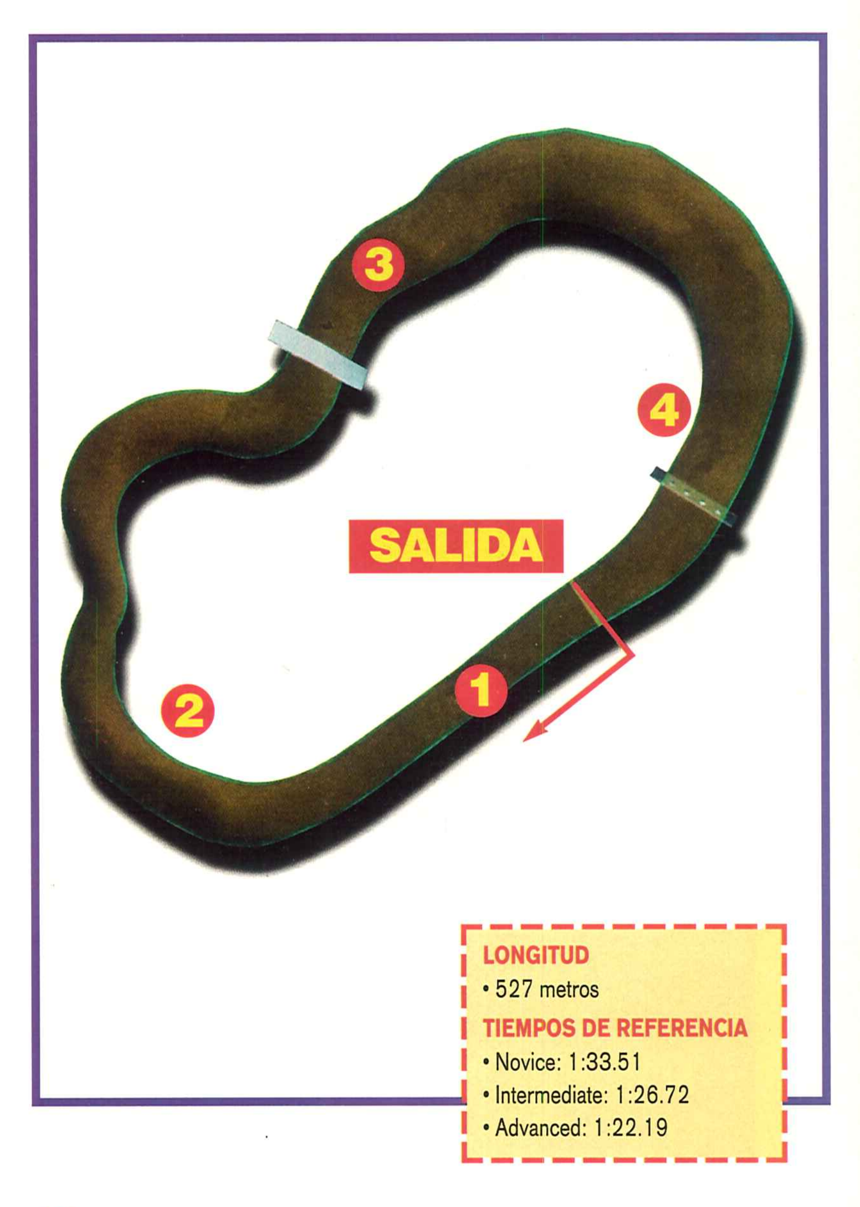
Comienzan las dificultades. Es cierto que el recorrido es casi circular, pero **esta granja está llena de baches** y tiene unos **"inquilinos" que siempre aparecen en el momento más inoportuno**.

1 No pierdas el centro

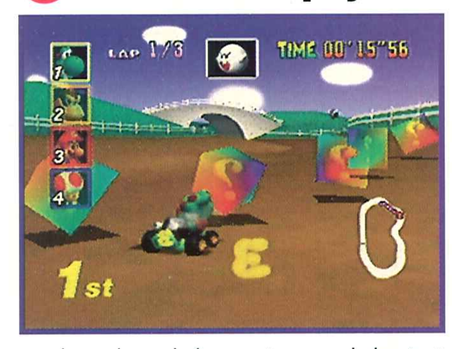




Si ya has practicado un poco en este circuito, te habrás dado cuenta de que aquí **el estado del firme es muy irregular**. Por eso conviene que sigas esta táctica que te proponemos a continuación: procura mantenerte siempre en el centro de la calzada y **evita los desniveles** que hay a los lados. Así la conducción te resultará mucho más cómoda, y además la estabilidad de tu kart te lo agradecerá. ¡No dejes que los pesos pesados te echen a la cuneta!



2 Difícil derrapaje



Aunque tu instinto de conductor agresivo te lleve a apurar en las curvas, las condiciones de este trazado **no son las ideales para hacer derrapes**. Si pese a todo te atreves a intentarlo, por lo menos cuentas con el consuelo de que la anchura de la carretera ayuda bastante. Tú no te cortes, y recuerda que debes permanecer en el centro de la pista durante todo el derrape.

3 Fauna salvaje



En Moo Moo Farm hay **dos campos de topos** que debes esquivar, porque te frenan si chocas contra ellos. El primero es bien visible, pero el **segundo se encuentra a la salida de una curva**. Tómala por fuera para esquivarlos.

4 Pasa por aquí



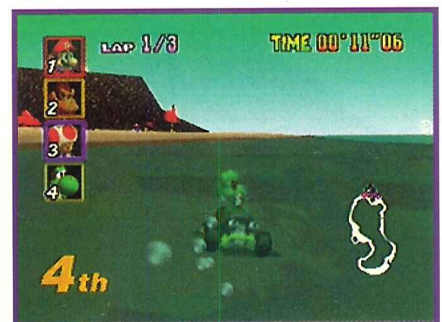
Cuando la carrera está muy apretada, cualquier décima de segundo es importante. Si quieres **ahorrar un poco de tiempo, pasa entre la valla de la derecha y el pilar del puente** que hay justo antes de llegar a meta. Pero ten cuidado, porque **el espacio es muy estrecho** y es posible que acabes estampándote contra la columna. Puedes rizar el rizo **dejando un rastro de plátanos** por si algún avispado trata de seguirte.



KOOPA TROOPA BEACH

Una playa es el lugar perfecto para ponerse moreno y lucir cuerpo, pero **quizá no sea el mejor escenario para batir un récord de velocidad**. ¿Quieres intentarlo de todas formas?

1 ¿Agua? No, gracias



Procura **no meterte en el agua**, porque **te hundes** (vaya descubrimiento, ¿verdad?). Tu kart sigue en marcha, pero cuando consigas salir de nuevo a la superficie habrás perdido varios puestos.

2 De rampa en rampa



Koopa Troopa Beach tiene dos peculiaridades. Por un lado **las rampas, que te ayudan a saltar más lejos** (cógelas por el centro o te darás un guantazo). La otra son los **cangrejos**, que frenan tu avance.

3 Viaje por el túnel





Sube la **rampa que hay frente a la cueva** a toda velocidad y presiona el botón R cuando despegues (mejor si **utilizas un ítem-turbo**). La cueva te lleva al otro lado de la isla, pero debes afinar mucho para llegar a ella.

4 Mejor a la derecha



Poco después de salir te encuentras con este obstáculo. **El camino de la izquierda** parece más corto, pero en realidad **te lleva a unas curvas en "S"**. Mejor ve por la derecha: aunque es más largo, también es mucho más seguro.



LONGITUD
- 691 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:01.30
- Intermediate: 1:49.14
- Advanced: 1:32.42

5 Marea baja



En la llegada a meta también puedes ahorrarte unos segundillos. Fíjate en la marea y **aprovecha el momento en que el agua retrocede para seguir en línea recta,** en vez de trazar la curva de la playa

6 Un camino secreto



Si decides no tomar el atajo de la cueva, te proponemos otro que es mucho más fácil. Sigue de frente hacia el agua y verás cómo **el nivel baja por arte de magia y aparece un brazo de arena** que te evita tener que trazar toda la curva.



KALIMARI DESERT

Este circuito tiene varias noticias buenas y una mala. Las buenas son los **atajos**. La mala, el Kalimari Express, un **tren de vapor capaz de pasarte por encima** si no frenas a tiempo.

1 Paso a nivel



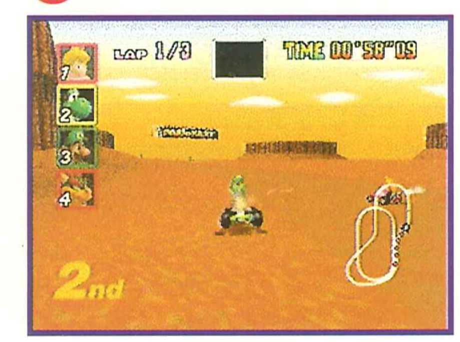
El **Kalimari Express cruza la carretera en dos puntos del trazado**. Si ves que se acerca, frena con tiempo para que no te atropelle, pero **procura no quedarte parado** del todo. Así podrás reemprender la marcha más rápido.

SALIDA

LONGITUD
• 527 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
• Novice: 2:10.35
• Intermediate: 2:04.21
• Advanced: 1:58.24

2 Eslalom hacia la meta



Cuando veas **aparecer la pancarta de meta** en el horizonte, **activa un ítem-turbo** y sigue en línea recta **evitando el zig-zag de la carretera**. Si intentas hacerlo sin el poder del ítem, **la arena te frenará**.

3 Pegadito a la valla



Cuando **pases el segundo cruce** con la vía del tren, **desvíate a la izquierda y activa una estrella**, una seta o una triple seta. Sigue la valla hasta que vuelvas a encontrar la carretera, y así **te evitarás todo el recorrido de la curva**.

4 Curvas deslizantes a tope



En este circuito te vas a encontrar todas las facilidades del mundo para hacer derrapes, porque **casi todas las curvas son amplias y muy abiertas**. Sólo preocúpate de no pasarte con la velocidad o acabarás en la cuneta.

5 El túnel del tiempo

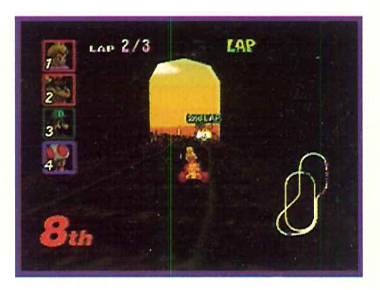
Este atajo que te vamos a describir **sólo lo puedes coger en las dos primeras vueltas, y siempre que lleves una estrella** en tu contador de ítems. Cuando llegues al **segundo cruce con el tren, abandona la carretera y sigue la vía a la izquierda. Échate a un lado si te viene un tren de frente y activa la estrella justo**



antes de entrar en el túnel. Si el efecto de la estrella dura hasta la



mitad del túnel, Lakitu será generoso y te contará una vuelta



más. Cuando salgas, gira a la izquierda para volver a la carretera.

Blast Corps

¡No dejes nada en pie!

¿Seguro que sabes dónde están todos los científicos? ¿Acaso se te resiste algún punto de comunicación? Confiésalo, estabas deseando que publicáramos esta guía. Ahora por fin podrás arrasar con tus máquinas hasta el último rincón de «Blast Corps».

Simian Acres





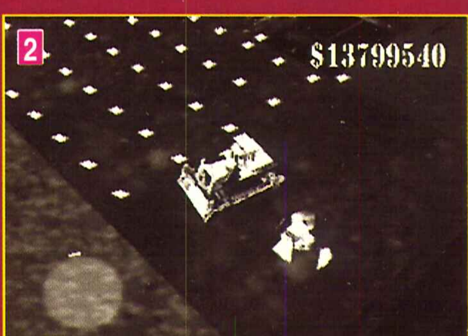
CAMBIO DE VEHÍCULO: Cuando veas el tren, súbete a la locomotora para conducirlo [1]. Tienes que **colocar el vagón donde va el coche justo entre dos rampas** que encontrarás a ambos lados de la via (**verás una cara sonriente** cuando esté en su sitio) [2]. Ya puedes bajar de la locomotora y disponerte a conducir este rápido prototipo.

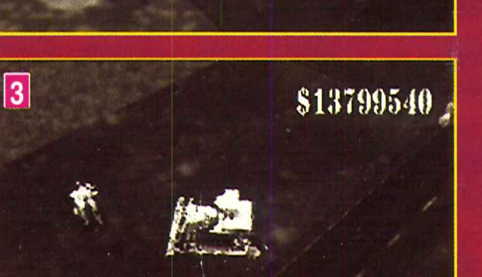


UTILIZA LA DINAMITA: En esta fase no es demasiado difícil destruir todos los edificios y encontrar los RDU. Sin embargo, para ahorrarte trabajo con la excavadora puedes empujar las **cajas de dinamita** (son **negras y llevan una calavera** dibujada) y colocarlas al lado de los edificios para reducirlos a escombros al hacer explosión. Sólo debes tener en cuenta que **estos bloques de dinamita explotan poco después de que los hayas tocado por primera vez.**

Blackridge Works







PUNTO COMUNICACIÓN 1: [1] Para encontrar el primer punto de comunicación de esta fase tienes que **girar a la derecha en el primer cruce** de carreteras.

PUNTO COMUNICACIÓN 2: [2] Gira **a la izquierda cuando llegues al segundo cruce** y te darás de bruces con él.

CYCLONE SUIT: [3] Si quieres cambiar de vehículo, ve a la **derecha en el segundo cruce.** Allí te espera el Cyclone Suit.

Argent Towers

















PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: El primer punto de comunicación 1 está **sobre una rampa** que hay junto al lugar de inicio.

EMPUJA LA PIEDRA: Ve a la parte izquierda del mapa y busca **una roca en medio de la carretera** 2. Empújala con tu vehículo y **baja a pie por la rampa** que se queda al descubierto. Ahora **destruye la puerta con la TNT y sube al tren** que hay dentro del túnel.

COCHE: Avanza hasta que descubras una **señal luminosa** en la carretera (gira la cámara para verla). Baja y verás un coche de policía 3

CIENTÍFICO: Conduce el coche 4 a través del laberinto, y al final encontrarás al **primer científico**.

BALLISTA: Vuelve al tren y llévalo hasta el final de la vía. Allí está la **moto** 5

ABRE LA PUERTA: En el otro lado del mapa se encuentra una zona situada en un nivel inferior. Destruye los edificios, **dispara un misil para abrir la puerta** y sigue por el túnel a pie 6.

J-BOMB: Al final del túnel puedes subirte en el J-Bomb 7. **Destruye con él los últimos edificios** 8 y ponte a buscar el segundo punto de comunicación.

Bonus



COOTER CREEK: Tu reto es completar **4 vueltas bajando de 1:12**. El recorrido es bastante sencillo.



JADE PLATEAU: Da **4 vueltas en menos de 3:30**. Hay un **atajo** si rompes los edificios junto a los puentes.



KIPLING PLANT: Utiliza los misiles de la moto para **destruir los 6 tanques de gas en menos de 1 minuto**.



MARINE QUARTER: ¿Eres capaz de dar **4 vueltas en menos de 1 minuto**? El **camión** es lento pero seguro.



ORION PLAZA: Arrastra la **dinamita** para romper los palos que hay en los **6 agujeros de esta mesa de billar**.



SALVAGE WHARF: Causa **destrozos por valor de 1 millón $ en menos de 2:30**. Usa la **excavadora**.



SLEEK STREETS: Aquí te obligan a dar **4 vueltas** en **menos de 1:15**. Usa el **buggy** y aprovecha sus **turbos**.



TWILIGHT FOUNDRY: Debes usar la **excavadora** para **activar 85 RDU en menos de 1:20**.

Havoc District























BALLISTA: Nada más empezar, **gira y sube a la colina para encontrar la moto** 1.

BARCO: Cruza el puente y baja a la orilla donde **está amarrado un barco** 2. Destrúyelo a misilazos.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Está **sobre un saliente de la montaña** que hay a la **derecha del mapa**. Tienes que llegar allí con el **J-Bomb** 3.

LUCES DEL PUENTE: Destruye las **cuatro luces** que hay sobre los pilares del puente 4.

ESFERA BAJO EL PUENTE: Debajo del puente hay una **esfera cromada** 5. Cárgatela.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: En este nivel hay **dos islas**: una tiene el segundo punto de comunicación 6, la otra un faro que debes destruir.

MÁS ESFERAS: Cerca de las dos islas hay varias esferas más como la que estaba bajo el puente 7.

CUADRADO NEGRO-PASADIZO SUBMARINO: Sube a la montaña del final y verás un **recuadro sombreado** 8 en la hierba por el que bajas hasta un pasadizo submarino 9. Al final del pasadizo se encuentra el **coche rojo** 10. Con él puedes alcanzar los últimos **RDU**.

Carrick Point









PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: El primer punto de comunicación que encuentras en este nivel se encuentra en una **isleta que hay en la zona del muelle** 1.

THUNDERFIST: En el **parking** que hay un poco más adelante está aparcado el **Thunderfist** 2. Puedes seguir adelante con este robot.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Cerca del aparcamiento que mencionábamos en el punto anterior hay una zona donde hallarás el segundo punto de comunicación 3.



BALLISTA: Si te diriges a la **parte izquierda** del mapa después de cruzar los puentes, podrás cambiar de vehículo: allí te espera la **moto** 4.



BARCO: Para destruir el 100% de los edificios tienes que **hundir el barco** que hay en el muelle 5. Dispárale los misiles de la moto.

Training





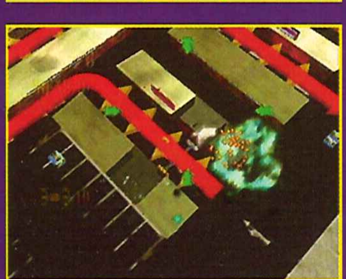
BACKLASH: Tienes que dominar muy bien la **técnica del derrape** para destruir estos tres edificios con el camión. Hazlo en **22 segundos o menos** para que te den la **medalla de oro**.





JBOMB: El oro es tuyo si destruyes todo en **1 minuto y 20 segundos**. Procura que el robot impacte en la **unión de los bloques de edificios** para que se desplomen varios a la vez.





SIDESWIPE: Esta es la fase más fácil de las tres. Sólo tienes que **seguir la flecha roja** y destruir los laterales mientras avanzas. Debes **bajar de 40 segundos** para ganar la medalla de oro.



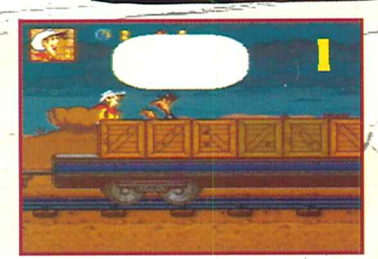
Super Nintendo

LUCKY LUKE

El justiciero ha llegado ya (y 2)

Lucky ya le ha dado su merecido a los Dalton. Mientras cabalga a lomos de Jolly Jumper, los forajidos pican piedras en la cárcel. Pero no todo ha sido tan sencillo...

Fase 7
El «Pacific Railboard» (2ª parte)





3

4









El objetivo es **rescatar a los 9 prisioneros de los Dalton (1)**. Para ello deberás **introducirte por los huecos que antes has abierto en el techo de los vagones.**

En esta fase existen **tres momentos complicados**: el primero es cuando llegas a una columna formada por tres barriles con bandidos en su interior. Hay que empujar las bombas que lanzan de forma que vayan a parar al balancín. Luego, salta sobre las tablas y lánzalas por los aires para que exploten en los barriles **(2 y 3)**.

El segundo peligro es similar al anterior. En esta ocasión basta con empujar las bombas a su destino, pero además tendrás que preocuparte de las balas que te envían los enemigos **(4 y 5)**.

La última dificultad es la más complicada. Primero debes hacerte con una tabla que encontrarás en uno de los vagones, y dejarla cerca de la locomotora de cabeza para formar un tobogán por el que puedan deslizarse las bombas. A continuación, empuja la artillería que te lancen y preocuparte de las balas que silban cerca de tu cabeza **(6 y 7)**.

Fase 8
El fuerte





En esta fase tendrás que subir a los tejados de lo que queda de edificios para **llegar a la parte más alta del fuerte (1)**.

A la **izquierda de la fortaleza** encontrarás una **muralla de madera (2)**. Pon dinamita en la puerta y volará por los aires, permitiéndote el paso. **Algo más a la izquierda de esa nueva zona verás una caja** que tendrás que recoger **(3)**.

Después, sal de allí y **deposita el objeto** que llevas contigo en el borde de la plataforma del piso superior, **cerca de un buitre,** y realiza este mismo proceso en la muralla de la derecha. Una

vez que hayas conseguido la caja de aquella zona, déjala sobre la primera que depositaste **(4)** y ahora podrás saltar hacia la derecha, para salir a una zona donde **tendrás que enfrentarte con el gran jefe indio (5, 6 y 7)**.

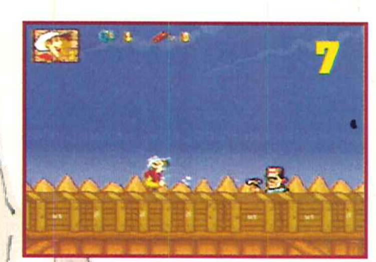






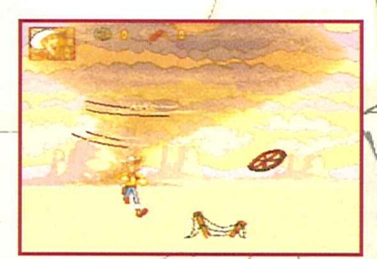
Este enemigo aparece y desaparece como el río Guadiana. La táctica para acabar con él consiste en **dispararle sobre su cabezota** y en **evitar que tanto él como los rayos provocados por sus invocaciones a los espíritus te alcancen**. Un buen consejo es que **lleves tus cargadores de balas al máximo**, ya que tendrás que utilizar mucha munición. En cuanto le derrotes, el muy indio acabará **confesando dónde se encuentran los Dalton**.



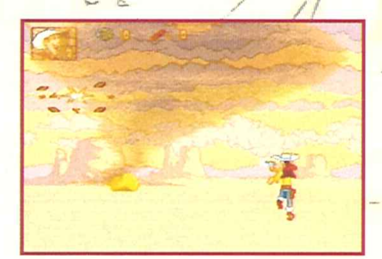




Fase 9
El Tornado









Lucky Luke se ve envuelto en un tornado que no cesa de soltar objetos a diestro y siniestro. El objetivo es salir sano y salvo de la lluvia, sin olvidarse de los peligros propios del terreno, que también cuentan: rocas, huesos de animales en descomposición o matojos.

Fase 10
El campamento indio



Durante esta fase deberás **superar cuatro peligrosas pruebas**. Las mismas que los indios realizan para transformar niños en hombres. Vamos con ellas.

En la primera tendrás que enfrentarte con un indio de enormes dimensiones que te lanza su hacha en diferentes direcciones. Debes demostrar que eres más rápido que él disparando tu pistola contra su hacha de guerra. Si lo haces cuatro veces, prueba superada.

La segunda demostración consiste en pasar sobre brasas incandescentes (ni que estuviéramos en las Fallas de Valencia) sin quemarte. Calcula el momento en que la pequeña llamita esté alejada y prepárate a correr **(1)**.

La tercera prueba es larga y complicada. Consiste en buscar las piezas de un tótem por la montaña para reconstruirlo al otro lado de la misma. En la parte superior derecha de tu marcador figuran las cinco piezas que debes localizar, e irá variando a medida que las consigas. La montaña está llena de indios que disparan flechas, y las piezas están esparcidas por las diferentes plataformas. Además, existe un problema añadido, y es que la prueba debe superarse antes de que anochezca totalmente, o sea que tienes tres minutos aproximadamente. Cuando hayas localizado todas las piezas ve a la parte derecha de la montaña y busca el lugar donde depositarlas. ➡

La última prueba es el entrenamiento definitivo con el gran Indio Cabezón, jefe del poblado. Verás que el susodicho va de un lado a otro y que al fondo hay dos postes y una cabeza que tampoco deja de moverse de un poste a otro. **Hay que hacer coincidir en el mismo sitio al indio y a la cabeza del tótem**, y dispararla para que ésta caiga sobre el comanche **(2, 3 y 4)**. Claro, que todo sería más fácil si el jefe indio no te lanzase su hacha, pero que le vamos a hacer. Debes demostrar que eres digno del poblado indio.





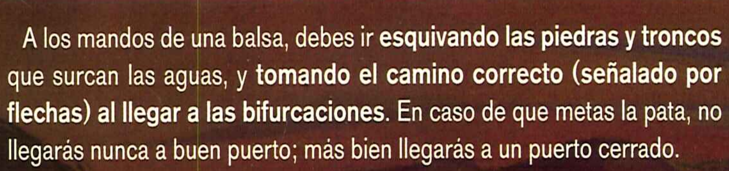
Fase 11
Río abajo





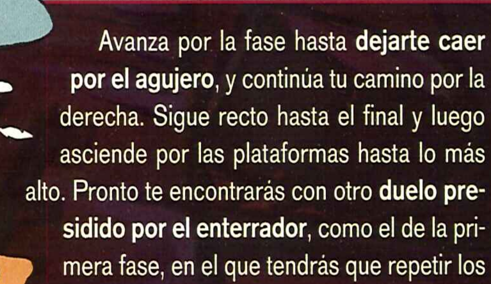






A los mandos de una balsa, debes ir **esquivando las piedras y troncos** que surcan las aguas, y **tomando el camino correcto (señalado por flechas) al llegar a las bifurcaciones**. En caso de que metas la pata, no llegarás nunca a buen puerto; más bien llegarás a un puerto cerrado.

Fase 12
Joe Dalton en la penitenciaría (1ª parte)



Avanza por la fase hasta **dejarte caer por el agujero**, y continúa tu camino por la derecha. Sigue recto hasta el final y luego asciende por las plataformas hasta lo más alto. Pronto te encontrarás con otro **duelo presidido por el enterrador**, como el de la primera fase, en el que tendrás que repetir los pasos: primero dispara al que está frente a ti, y luego al que está algo más arriba **(1)**. Ojo que ahora son algo más rápidos. En fin, la recompensa es una **llave que abre el carromato** que habia al principio de la fase. Ve allí y abre la puerta **(2)**. Sigue el camino por la izquierda y sube por las últimas plataformas que te encuentras. Rápidamente, volverás a encontrar otra llave **(3)** que abre una puerta situada algo más a la derecha (entrando por las primeras plataformas) y con la que finaliza esta fase.



Fase 13

Joe Dalton en la penitenciaría (2ª parte)

Empiezas justo en el lugar donde terminaste el nivel anterior, pero al otro lodo de la puerta. Lo único que debes hacer es **empujar las bombas hacia los barriles que están a la izquierda, y esquivar tanto las balas como los magos que aparecen de vez en cuando.**

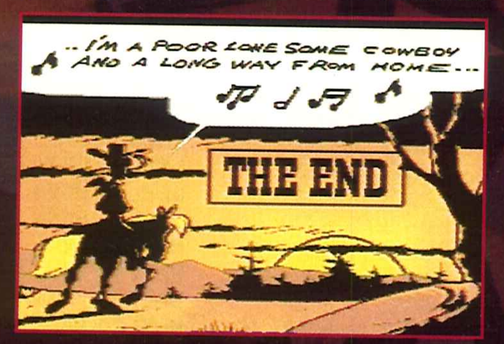




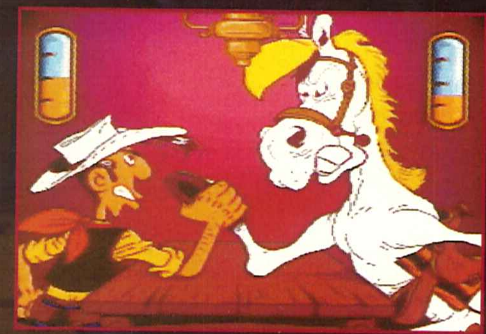


Cuando la columna de barriles de la izquierda se haya quedado reducida a uno sólo, tendrás que **subirte encima y disparar con tu arma en mano a la cabeza del Dalton que aparecerá por el barril de la derecha.** En esta ocasión tendrás que vigilar que las bombas que te lanza tu adversario no exploten demasiado cerca de ti, porque de lo contrario no lo contarás. Un pelín de habilidad y unos cuantos impactos serán suficientes para disfrutar de un final de los buenos. Con Lucky silbando mientras se aleja por el horizonte y los Dalton entre rejas, discutiendo como siempre e ideando algún plan para escapar cuanto antes. Si quieres, puedes volver a intentarlo otra vez en un nivel superior. Las cosas se volverán un poco más complicadas, pero tranquilo, que la base ya la tienes.





Las fases de bonus



Lucky Luke vs. Jolly Jumper

Se trata de un pulso entre los dos compañeros de viaje. **La barra de la izquierda marca la energía del vaquero, que aumenta al presionar rápidamente los botones A y B.** Cuando esté lo suficientemente cargada, **presiona el botón verde para hacer fuerza.** Repite el proceso dos o tres veces y Jolly caerá rendido.



La ruleta de la fortuna

Una simple ruleta de la fortuna, con **cargadores, vaqueros, dinamitas y otras cosas de utilidad como premios**, en lugar de coches, dinero y lavadoras. Eso sí, regalo seguro, para que merezca la pena entrar. Pulsa un botón y la ruleta empezará a correr; otro botón y se detendrá. Allí donde pare, eso es lo que te llevas.



Tiro a la botella

Un sólo punto de mira y un montón de botellas por destrozar. Miralas, ahí salen, sobre la barra del bar. Apunta bien y rápido y rompe todas las que puedas. Cuantas más te cargues, más bonificaciones obtendrás. Y cuanto más rápido lo hagas, más oportunidades para ganar más cosas y más de todo y mejor...

LYLAT WARS
NINTENDO 64

Mueven sus cabecitas

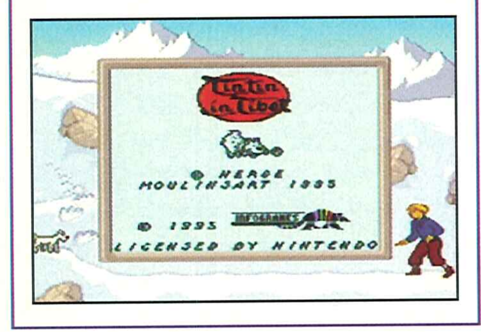


Curiosidades las tenemos todas. Y trucos, si quieres trucos de «Lylat Wars», espera al mes que viene y ya verás qué mogollón. Para abrir boca, a ver qué te parece esta monada. **En la pantalla de presentación, pulsa B y prueba a mover el mando**. Anda, si giran las cabecitas. Efectivamente, y lo hacen al compás del caballo/zorro/logo del juego. En todas direcciones. Probado, y ya sabes, mucho más en el número de diciembre.

TINTÍN EN EL TÍBET
GAME BOY

Pasar de nivel e inmunidad

Con lo desesperados que andábamos nosotros sin buenos trucos de inmunidad para el Tintin esquiador, y resulta que los teníamos delante de las narices. Nos los envió Xabier Fernández Rodriguez, de Bilbao. **Para pasar de nivel, pulsa Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda, B en la pantalla del título**. Sonará un ruidito. Empieza a jugar y pausa cuando quieras. Aparecerá una especie de menú en la parte inferior de la pantalla. Elige fase y da Start.
Para inmunidad absoluta, presiona Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda, B, A, Arriba, Derecha, A, Abajo, Izquierda, A en la pantalla del título. Volverá a sonar otro "beep". Empieza y... no te preocupes por nada.



LOST VIKINGS 2
SUPER NINTENDO

Todos los passwords

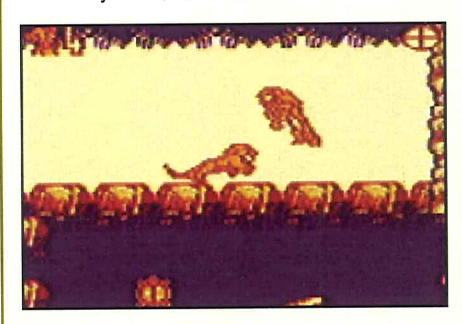
Tenemos **todas las claves** para arrasar en el juego de Interplay. Así que si te atascas en alguna fase, sólo tienes que consultar estas páginas. Veamos:

NIVEL 1: STRT
NIVEL 2: ST3W
NIVEL 3: K3Y3
NIVEL 4: TRSH
NIVEL 5: SW1M
NIVEL 6: TWO!
NIVEL 7: T1M3
NIVEL 8: K4RN
NIVEL 9: B0MB
NIVEL 10: WZRD
NIVEL 11: BLKS
NIVEL 12: TLPT
NIVEL 13: GYSR
NIVEL 14: B3SV
NIVEL 15: R3T0
NIVEL 16: DRNK
NIVEL 17: Y0VR
NIVEL 18: 0VL4
NIVEL 19: T1N3
NIVEL 20: D4RK
NIVEL 21: H4RD
NIVEL 22: HRDR
NIVEL 23: L0ST
NIVEL 24: 0B0Y
NIVEL 25: H0M3
NIVEL 26: SHCK
NIVEL 27: TNNL
NIVEL 28: H3LL
NIVEL 29: 4RGH
NIVEL 30: B4DD
NIVEL 31: D4DY

EL REY LEÓN
GAME BOY

De nivel a nivel

Este mes Nintendo España ha relanzado los cartuchos/películas de Disney. Entre ellos está este «Rey León» portátil, y para celebrar que podemos comprarnos de nuevo este pedazo de juego, vamos a regalarte el **código para pasar tranquilamente de fase**. Toma nota: **Pausa** el juego en cualquier momento y haz **B, A, A, B, A, A**.



ALADDIN GAME BOY

Pasar de fase

Ahora que está tan de moda el tema Disney, nada mejor que este código para saltar fases tal cual. **Pausa el juego y haz la combinación A, B, B, A, A, B, B, A**.

DOOM 64 NINTENDO 64

Menú especial y batallón de passwords

Para acceder a un **súper menú donde podrás saltar de nivel, gozar de perfecta salud y llevar todas las armas**, introduce este password en la pantalla correspondiente: **?TJL BDFW BFGV JVVB**. Sólo tienes que pulsar Start en el mando, una vez empezada la partida, y meterte en la opción Features. También tenemos todos los passwords del juego, pero sólo vamos a daros algunos para que la cosa te dure más.

NIVEL DIFICULTAD BE GENTLE!
Nivel 6: FDF8 9BJK687S SVK?
Nivel 10: HD68 9BC2 69GR TBK?
Nivel 15: KXW8 9BCF 69SQ KBK?
Nivel 30: TFY8 9BFK 6?QL TBK?

NIVEL DIFICULTAD BRING IT ON!
Nivel 6: FJFR 9BJJ 6879 QVK?
Nivel 10: HJ6R 9BCL 69G8 RBK?
Nivel 15: KLWR 9BCD 69S7 HBK?
Nivel 30: TKYR 9BFJ 6?Q3 RBK?

NIVEL DIFICULTAD I OWN DOOM!
Nivel 6: FND8 9BJH 688S XVK?
Nivel 10: HN58 9BC0 69HR PBK?
Nivel 15: K5V8 9BCC 69TQ FBK?
Nivel 30: TPX8 9BFH 6?RL PBK?

NIVEL DIFICULTAD WATCH ME DIE!
Nivel 6: FSDR 9BJG 68?9IVK?
Nivel 10: HS5R 9BCZ 69H8 MBK?
Nivel 15: K9VR 9BCB 69T7 CBK?
Nivel 30: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?





GOLDENEYE 007 NINTENDO 64

Con licencia para "truquear"

Cuando **completes un stage del juego en un tiempo y nivel de dificultad determinados accederás a ciertos trucos**, que pueden ir desde mejorar nuestras armas a disparar bolas de colores, por ejemplo. A continuación vamos a darte los más espectaculares, ordenados según los requerimientos que necesites cumplir: **fase, dificultad, tiempo para cumplir la misión**. Toma nota: **éstos son los únicos trucos de «Goldeneye»**, olvídate de las combinaciones de botones y esas cosas.

FASE	DIFICULTAD		
	FÁCIL	MEDIA	DIFÍCIL
1 Dam		Bolas de pintura (2:40)	
2 Facility			Invencible (2:05)
3 Runway	DK Mode (5:00)		
4 Surface		Doble lanzador granadas (3:30)	
5 Bunker			Doble cohetes (4:00)
6 Silo	Modo extra rápido (3:00)		
7 Frigate		Sin radar (multijugador) (4:30)	
8 Surface 2			Tiny Bond (4:15)
9 Bunker 2	Doble lanzador cuchillos (1:30)		
10 Statue Park		Animaciones rápidas (3:15)	
11 Archives			Invisible (2:10)
12 Streets	Enemigos con misiles (1:45)		
13 Depot		Animaciones lentas (1:40)	
14 Train			Pistola Silver PP7 (5:25)
15 Jungle	Doble cuchillo (3:45)		
16 Control		Munición infinita (10:00)	
17 Caverns			Doble RC-P90 (9:30)
18 Cradle	Gold PP7 (2:15)		
19 Aztec Complex	Doble láser (9:00)		
20 Egyptian Temple			Todas las armas (6:00)

SUPER MARIO 64 NINTENDO 64

Una nueva perspectiva

Esteban Jesús del Rosario, que vive en Las Palmas de Gran Canaria, nos ha enviado un surtido de triquiñuelas para probar en Mario 64. Una de ellas nos regala un nuevo punto de vista. Hay que **empezar a jugar y presionar pausa**. Seleccionar **"Set Camera with Angle R" con la opción "Lakitu-Stop"**. Si mantienes el **botón R pulsado observarás como la cámara deja de moverse y Mario se pierde en la lejanía**. Espectacular. Nos cuenta también Esteban que podemos **observar a Mario volando de frente**. Sólo hay que **presionar R, alejarse y ponerse a botar frente a la cámara**. Cuando eche a volar, Mario irá hacia nosotros y nos atrevesará. Usando la misma técnica tendrás a Mario siempre de frente cuando nade, corra, salte...

Más cosas. Si consigues 120 estrellas y no vas a ver a Yoshi, en la **escena final del juego podrás ver al dinosaurio en la esquina superior izquierda del castillo**. Ocurre cuando la princesa está saliendo de la vidriera.

No sabemos si te habrás percatado de que Mario habla de lo que más le gusta cuando está dormido. Sólo tienes que **dejar a Mario en paz hasta que se duerma**; después de un rato comenzará a soñar con comida italiana. Y si haces lo propio en la nieve, **Mario se frotará las manos intentando entrar en calor**.





ENCIENDE EL TURBO Y VIAJA AL FUTURO

NINTENDO 64

¿Estas preparado para competir en una carrera incomparable?. *Extreme G*, es un juego de carreras y combate futurista a través de circuitos tipo montaña rusa. Cuatro jugadores participan en una carrera mortal, veloz y repleta de acción, pilotando motos de alta tecnología equipadas con poderosas armas a través de cuatro mundos diferentes. Elige el tipo de moto futurista, más rápidas que la luz.

Tus pedidos también por fax: (91) 380 34 49

13.490 12.990

Lo tendrás muy claro

Por la compra de *Extreme G* en Centro Mail, además de ahorrarte 500 ptas, te llevas **de regalo** estas super **gafas de sol.**

www.centromail.es

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (España + 400 pta, Resto UE + 1.000 pta) o por transporte urgente (España Peninsular + 750 pta, Baleares 1.000 pta)

CNNA

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........).......... Nº CLIENTE..........
MODELO DE CONSOLA NINTENDO 64 .... NUEVO CLIENTE SI/NO

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ AGENCIA

○ EXTREME G 13.490 12.990

Oferta válida hasta el 30/11/97 o fin de existencias.



LO CONTAMOS A: SE LO CONTAMOS...

Juan Carlos Villanueva de la Cañada (Madrid)

Tranquilo, que a todos nos ha pasado lo mismo con el dichoso **«Hunt for Red October« de NES**. No veas lo que sufrimos aquí para llegar al final... Menos mal que fue hace ya mucho tiempo y que teníamos un pedazo de truco que ahora mismo vamos a descubrirte. A ver, pausa el juego, pulsa A, B, SELECT, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT, B, A, B, B, A. Pasarás de nivel en un abrir y cerrar de ojos. Lo malo es que sólo podrás utilizar esta combinación una vez por partida. Prueba por si acaso.

Antonio García Gálvez (Madrid)

Si no consigues ganar a tu señor padre con estos trucos para **«Mario Kart» de Super**, es que eres demasiado malo o a lo mejor resulta que tu padre es un monstruo. En fin ,toma nota. Para hacer la salida rápida hay que esperar a que la primera luz del semáforo parpadee y suene. En ese instante pulsa y mantén el botón B. Cuando se apaguen las luces tu coche saldrá a toda mecha y sólo tendrás que preocuparte de mantener las distancias durante la carrera.
Para convertir a Mario en un enano, empieza un Grand Prix y en la pantalla de selección de personaje pulsa Y + A. Te harás más pequeño y eso significa que controlarás mejor el coche.
Otra cosa interesante es acceder a la Special Cup. Para ello selecciona una carrera a dos jugadores, ve a la opción Mushroom Cup y pulsa L, R, L, R, L, L, R, R, A.
Cambio de tercio. Para elegir a Eyedol en el **«Killer Instinct» de Super**, haz lo siguiente: escoge a Cinder en el menú de personajes y pulsa DERECHA + L, R, X, B, Y, A en la pantalla de versus. Por cierto, que tienes una completísima guía de este juego en los números 36 y 37 de Nintendo Acción.

Raúl Pardeiro Ramos Viladecans (Barcelona)

Vaya, te falta la estrella de siempre, la del tobogán de la princesa. Estáis hechos unos despistados, pero bueno, tampoco nos importa repetirlo las veces que haga falta. Tienes que volver allí y acabar el recorrido en menos de 21 segundos. De nada. Todo sea por **«Super Mario 64»**.

Marcos Martínez Fernández Coslada (Madrid)

La tercera pieza del Chronosceptor del nivel 3, por supuesto en **«Turok»**, está en... Colócate de frente al segundo punto de salvar partida y gira a la derecha. Salta las plataformas desde aquí hasta que puedas girar a derecha, izquierda o continuar de frente. Por ahí verás una enredadera. Corre, salta a las enredaderas y escala la ladera de la montaña. Camina desde lo alto y encontrarás la pieza.

Anselmo Rodríguez (Valencia)

Todo. Sobre el **«Zelda» de Super** lo sabemos todo... incluso lo que preguntas. Por ejemplo, el Libro de Mudora está en la biblioteca de la aldea Kakariko, en el Light World. Para conseguirlo necesitamos los zapatos Pegasus, y sirve para leer manuscritos en Hylano y de paso entrar en el Palacio del Desierto. La flauta está en el bosquecillo tenebroso, también en el Light World. Hay que usar la pala para hacernos con ella. Una vez que la hagamos sonar frente a la veleta de la aldea kakariko podremos viajar por el Light World rápidamente. Es imprescindible para entrar en la Mazmorra Helada del Light World. Y ya por último, para cargarte a la Tortuga de Piedra tienes que utilizar la varilla de hielo, la de fuego y la espada. La de hielo, a la cabeza que lanza fuego; la de fuego para cuando arroje hielo; y la espada para la parte central. El séptimo y último cristal mágico será nuestro para siempre.

Juanjo Pedregosa (Cáceres)

Existe un camino secreto que te llevará del Sector X al Z en **«Lylat Wars»** de la forma más rápida y cómoda. Elige el camino de la izquierda cuando la ruta del Sector X se bifurque. Entre el laberinto de paneles deslizantes encontrarás una puerta cuadrada que flashea cuando la disparas. Pues bien, dispárala hasta que se ponga roja. Tres puertas más aparecerán cuando te cargues la primera. Sólo tienes que cambiarlas a rojo y cruzarlas. El Sector Z se abrirá ante tus ojos.

Salvador Moreno (Madrid)

No preguntes dónde está el barril de bonus en la fase Animal Antics de **«DKL2» Game Boy**, simplemente toma nota de lo que tienes que hacer para pillarlo. En esta fase llevamos a Guarde, a Squitter, a Squawks y a Rattly... pero no nos hará falta ninguno. En realidad es a Dixie a quien necesitamos. Cuando aparezca el cartel que obliga a Squitter a desaparecer de la escena, vuelve sobre tus pasos hasta el filo de la ladera de la izquierda. Salta y usa el helicóptero de Dixie para volar hacia la derecha. Verás un camino, síguelo y te conducirá directamente al barril que da acceso a una bonita fase de bonus.

Javier Jiménez (Cáceres)

Nos preguntas por el tesoro B de **«Wario Land» de Game Boy**, que nos imaginamos que será el del Course 11. Si es así, lo que tienes que hacer para pillarlo es lo siguiente: Tras atravesar la zona de la escalera, llegarás a un espacio donde un bloque oculta un casco reactor y una puerta. Olvídate de la puerta y prueba a ascender por la pantalla. Cuando estés arriba, salta y usa el poder del casco. Al final llegarás ante la Puerta Calavera. Justo a la izquierda de la plataforma está la llave que te llevará al tesoro. El problema es que tendrás que lanzarla al suelo y luego volver a subir con ella. El truco está en colocar la llave en la plataforma superior para luego arrastrarla con la cabeza hasta la siguiente altura.

CUMPLIMOS 60 NÚMEROS

Y el mundo del videojuego nos quiere felicitar

Nos alegra mucho saber que habéis estado cinco años al pie de la consola, en los buenos y en los no tan buenos momentos. Por otra parte nos deprime un poco pensar que parece que fue ayer, y que todos hemos cumplido cinco años más, con todo lo que significa (arrugas, rarezas, manías y ah! sí, más experiencia). Bromas aparte, desde Virgin os deseamos no cinco sino diez, quince, veinte o más años de permanencia para poder seguir disfrutando todos juntos de vuestra revista como hasta ahora."

Virgin Interactive España

Aunque no he conocido vuestros comienzos, he disfrutado leyendo vuestra revista durante el último año. ¡Felicidades! A seguir así y no os libraréis de mí... ni de los juegos de Acclaim para Nintendo 64."

Sigfrido Buttner, Acclaim España

Sesenta números y seguimos sumando... N61, N62, N63, N64... Seguro que con vosotros, Nintendo siempre estará en Acción. ¡Felicidades!"

Esther Barral, New Software Center

Paradigm Entertainment felicita a Nintendo Acción en su número 60!!! Os agradecemos vuestro apoyo y entusiasmo hacia nuestra compañía y juegos venideros. ¡Os deseamos lo mejor para los siguientes 60 números!"

Amy Bayers, Paradigm Ent.

A todos vosotros, que hacéis que mes tras mes no sólo estemos informados de todas las novedades del mercado en productos Nintendo, sino que podamos ver todas las tendencias: los juegos que más gustan, los que menos, los más trabajados; en fin un millón de calificativos que hacen de vuestra, nuestra revista, una de las más queridas por todos."

David Darnes, Ubi Soft España

Nintendo Acción - Merece la pena aprender español por ella!!!"

Dave Perry, Shiny Entertainment

Desde Bit Managers queremos agradecer a todos los que hacen posible Nintendo Acción estos 60 números en los que han estado siempre a nuestro lado. También aprovechamos para pedir perdón por las secuelas físicas o psicológicas que os haya provocado tener que destripar nuestros juegos y sufrir los ataques de agujeros, plataformas o todo tipo de engendros que en ellos habitan. Y por supuesto, deseamos que podamos compartir otros sesenta números en los que nos gustaría seguir llenando alguna de vuestras páginas con nuestros juegos!!!"

Bit Managers, programadores de Tintín, Spirou, Pitufos en Game Boy

Durante 5 años, Nintendo Acción ha hecho llegar toda la información sobre la Gran N a miles de lectores de toda España. Pero desde nuestro punto de vista, lo más importante es que este trabajo, realizado por un extraordinario grupo de jóvenes profesionales, se ha traducido en una revista que año tras año ha sabido adaptarse a los gustos y preferencias de sus lectores, hasta conseguir que Nintendo Acción sea una cita mensual obligatoria para todos los amantes del mundo Nintendo. Muchas felicidades y... enhorabuena."

Rafael Martínez, Director de Marketing de Nintendo España

Nintendo Acción es una fuente de información imprescindible para cualquier persona, tanto a nivel profesional como a nivel de aficionado a las consolas de Nintendo. Es la `creme de la creme´. Feliz cumpleaños."

Eric Chulot-Lapres, Infogrames

Durante el corto pero brillante tiempo que GTi lleva distribuyendo cartuchos para Nintendo 64, nos ha encantado trabajar con las mejores revistas de Europa. En España no hay otra opción como Nintendo Acción por su forma profesional, sucinta y entretenida de escribir."

James Fitzgerald, GTinteractive

Solo se me ocurre felicitaros por vuestra estupenda labor en el mundo Nintendo durante estos últimos cinco años. Sin vosotros nos hubiéramos enterado de muchas menos cosas, y por supuesto, mucho más tarde. Seguid así y espero tener la oportunidad de volver a felicitaros dentro de otros cinco años."

Angel Andrés, Arcadia

Felicidades. Nintendo Acción es una de las revistas de Nintendo más respetadas de Europa."

Nick Jones, programador de Earthworm Jim 1 & 2

60 juegos que no olvidarás





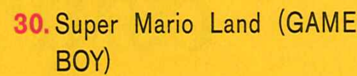




CUMPLIMOS



60 NÚMEROS



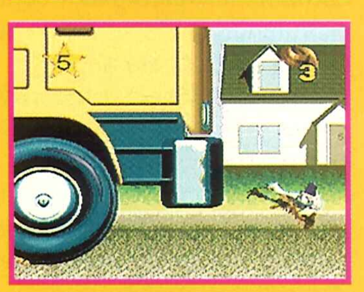
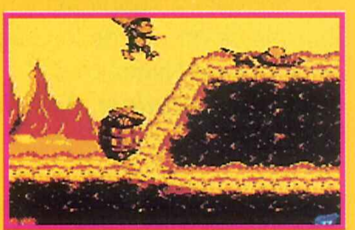
Una lista de los mejores juegos que han pasado por la redacción.

1. Super Mario 64 (N64)
2. Mario Kart 64 (N64)
3. International Superstar Soccer 64 (N64)
4. Super Mario World (SNES)
5. Super Mario World 2: Yoshi´s Island (SNES)
6. Donkey Kong Country 3 (SNES)
7. Lylat Wars (N64)
8. Legend of Zelda (SNES)
9. Super Mario 3 (NES)
10. Donkey Kong Land 2 (GAME BOY)
11. Terranigma (SNES)
12. Street Fighter Alpha 2 (SNES)
13. Tetris (GAME BOY)
14. Super Mario All Stars (SNES)
15. Tetris & Dr. Mario (SNES)
16. Super Mario Kart (SNES)
17. Star Wars (NES)
18. Maniac Mansion (NES)
19. Wario Land (GAME BOY)
20. Tetris Attack (SNES)
21. Flashback (SNES)
22. Super Bomberman 3 (SNES)
23. Tetris 2 (NES)
24. Illusion of Time (SNES)
25. Killer Instinct (SNES)
26. Turok: Dinosaur Hunter (N64)
27. F-Zero (SNES)
28. FIFA International Soccer (SNES)
29. Ultimate Mortal Kombat 3 (SNES)
30. Super Mario Land (GAME BOY)
31. Alien 3 (SNES)
32. Super Bomberman 3 (SNES)
33. Stunt Race FX (SNES)
34. Earthworm Jim 2 (SNES)
35. Monster Max (GAME BOY)
36. Wave Race (N64)
37. Toy Story (SNES)
38. Mario NES Open (NES)
39. Megaman (GAME BOY)
40. Super Star Wars (SNES)
41. Final Fight (SNES)
42. Super Tennis (SNES)
43. Super Soccer (SNES)
44. Blast Corps (N64)
45. Starwing (SNES)
46. Extreme G (N64)
47. Super Castlevania IV (SNES)
48. Goldeneye (N64)
49. Batman: Return of the Joker (GAME BOY)
50. Prince of Persia (SNES)
51. Super Punch Out (SNES)
52. Dragon Ball Z Hyperdimension (SNES)
53. NBA Jam (SNES)
54. Kirby´s Pinball Land (GAME BOY)
55. Super Metroid (SNES)
56. Secret of Mana (SNES)
57. NBA Live ´97 (SNES)
58. DOOM (SNES)
59. Secret of Evermore (SNES)
60. Olympic Summer Games (SNES)



NOTA: Esta lista no está ordenada según las puntuaciones que le hemos dado a cada juego. Hemos incluido los cartuchos que más nos han gustado a lo largo de estos años, sin que el orden establezca preferencias.











60 momentos para el recuerdo

1992

1 Diciembre: ¡Hemos nacido! El primero ya está en la calle.
2 Diciembre: Sale Super Mario Kart. Esto es llegar y besar el santo.

1993

3 Enero: Siguen las emociones fuertes: The Legend of Zelda, ya a la venta.
4 Febrero: Nintendo nos habla de un chip prodigioso: el FX o algo así.
5 Marzo: Malas noticias: se incendia el almacén de Erbe en Madrid.
6 Junio: Feria de Chicago: todos hablan del CD Rom para la Super.
7 Julio: Nintendo España echa a andar.
8 Septiembre: Llega Mortal Kombat y arma una buena con el modo gore.
9 Octubre: Salen Starwing, Super Mario All Stars y SF II Turbo.
10 Noviembre: A vueltas con el Project Reality. ¿Usará CD?
11 Noviembre: Goku estrena en España el primer Dragon Ball para SNES.
12 Diciembre: El Multitap de Hudson Soft nos trae los duelos a cuatro.

1994

13 Enero: Japón juega a Secret of Mana, en España soñamos con él.
14 Marzo: Argonaut anticipa un nuevo FX.
15 Abril: Nos decidimos a cambiar el diseño de la revista.
16 Junio: Wario Land, el "antiMario", aterriza en la Game Boy.
17 Julio: Nuevo nombre para el Project Reality: Ultra 64.
18 Septiembre: El Super Game Boy "colorea" la portátil.
19 Septiembre: Damos la bienvenida a un juegazo: Super Metroid.
21 Octubre: El chip FX2 se estrena en los 16 bits con Stunt Race.
21 Octubre: KI y Cruis'n USA incendian las recreativas de EEUU.
22 Noviembre: Se ruedan Mortal Kombat y Street Fighter II.
23 Noviembre: Trío de ases: DKC, EAJ y Secret of Mana.

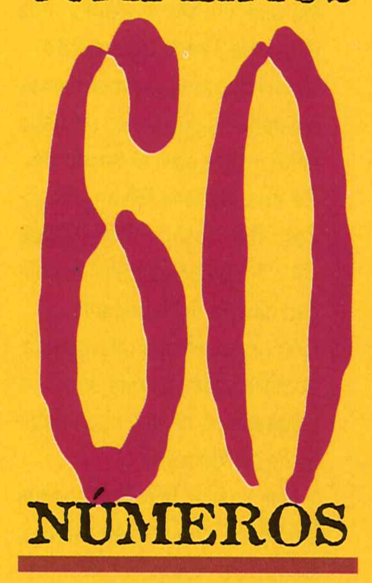
1995

24 Abril: Ya son trece compañías en el Dream Team de Ultra.
25 Mayo: Illusion of Time, el primer RPG castellano.
26 Junio: La Game Boy luce su nueva gama de colores.
27 Junio: Nintendo compra el 25% de Rare. Unión=fuerza.
28 Julio: Lujo para Game Boy: Donkey Kong Land y Earthworm Jim.
29 Agosto: Virtual Boy en USA.
30 Octubre: Killer Instinct estrena renderizaciones en Super Nintendo.
31 Noviembre: Nueva genialidad de Miyamoto: se llama Yoshi's Island.
32 Noviembre: Square programa Mario RPG. ¡Qué tiempos!
33 Diciembre: ¡Bombazo! Demo de los primeros juegos de Ultra 64.

1996

34 Enero: Los Power Rangers también triunfan en la Super.





En estos cinco años han pasado muchas cosas. Os las contamos en nuestro "anuario".

35 Enero: Nintendo ha vendido 1.000 millones de cartuchos.
36 febrero: Soñábamos con Final Fantasy VII para Ultra 64.
37 Abril: Sale en Japón Tales of Phantasia, 48 megas para SNES.
38 Abril: De Ultra a Nintendo 64. Comienzan los retrasos.
39 Abril: Nintendo y Square rompen relaciones. Adiós Final Fantasy.
40 Mayo: Crecen los rumores sobre la Atlantis, una portátil de 32 bits.
41 Mayo: Nos tememos lo peor: no a Mario RPG PAL.
42 Mayo: Viajamos al E3 de Los Angeles y probamos la N64.
43 Junio: El día 23 es histórico: la N64 se vende en Japón.
44 Septiembre: Confirmado: nos quedamos sin Mario RPG.
45 Septiembre: Nintendo lo anuncia, N64 en Navidad.
46 Noviembre: La portátil reduce su tamaño. Nace Game Boy Pocket.
47 Noviembre: Nuevo retraso de la N64: llegará en Marzo.
48 Noviembre: Nintendo muestra al mundo cómo será el 64DD.
49 Diciembre: Nintendo España se apunta un éxito con el Show Room.

1997

50 Enero: ¿Son los de DKC3 los mejores gráficos vistos en la Super?
51 Febrero: Llega DBZ Hyper Dimension. ¿Goku en 64 bits?
52 Marzo: ¡Aleluya! N64 sale en España con Mario y Pilotwings.
53 Abril: Shadows of the Empire y Turok, en la lista de lanzamientos.



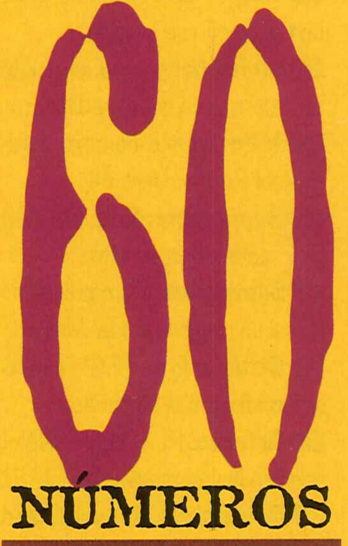
54 Mayo: Wave Race nos deja boquiabiertos. Es la gran sorpresa.
55 Junio: ISS 64 se convierte en el mejor fútbol de la historia.
56 Junio: Una gran alegría: baja el precio de la Nintendo 64.
57 Junio: Nintendo triunfa con sus novedades en el E3 de Atlanta.
58 Julio: España sucumbe a la invasión Tamagotchi.



59 Julio: Sale Mario Kart 64. ¿Os acordáis de nuestro primer número?
60 Octubre: El Rumble Pak debuta con las naves de Lylat Wars.

60 ideas Nintendo para el futuro

1. Continúa comprando Nintendo Acción. Tú nos haces grandes.
2. El mes que viene con más razón: te regalamos un video de Nintendo España que te demostrará cómo son y cómo se mueven los juegos de N64.
3. Espera a que aparezca el 64DD...
4. ... Y luego te lo pillas.
5. Una a corto plazo: Goldeneye, Lylat Wars y Extreme G deben estar en tu juegoteca.
6. Y otra a medio. Diddy Kong Racing no se te puede escapar.
7. "¿Y si llegara la versión GAME BOY de Tamagotchi a España?
8. Zelda 64. ¡Mmmm! Seguro que no podemos esperar.
9. El nuevo FIFA tiene una pinta alucinante.
10. Avalancha de coches: MRC, Lamborghini, Top Gear Rally...
11. Llega la nueva generación de juegos de lucha: Wargods, Dark Rift, GASP!!
12. Konami está preparando una buena en Japón: Castlevania 64, Olympics in Nagano 98, Hybrid Heaven...
13. Acclaim tampoco le anda a la zaga: Forsaken, Shadowman...
14. Cambio de tercio. Una buenisima idea es que bajara el precio de los cartuchos, ¿no?
15. Otra idea/petición/exigencia: ¡queremos juegos en español para la N64!
16. Por favor, por favor, que Square y Nintendo firmen las paces.
17. Como el 64DD incluirá conexión directa a Internet, nuestro consejo es que vayas preparando una linea de teléfono privada en tu habitación.
18. Nintendo podria anunciar que la segunda parte de Mario 64 llegará este verano...
19. ¿Hace un juego de tiros con pistola incorporada? Cerremos los ojos y a ver si Namco nos convierte Time Crisis a N64.
20. Ojo a Psygnosis, que nos hemos enterado de que tienen un juego entre manos para Nintendo 64.
21. Se nos dispara Miyamoto: F-Zero 64, Yoshi's Story, Zelda 64... Todo con garantia de calidad directa del fabricante.
22. Cómprate una tele más grande, hombre. ¿No ves que en el 14 pulgadas no captas ni un detalle de Goldeneye?
23. Y esa música. Haz algo con los bafles, tio, que esto es estéreo.
24. Dentro de muy poco, los pasajeros de Air Singapur jugarán y volarán al mismo tiempo...
25. Una variante al Rumble Pak: el "pita-pita pak". No vibra, pero pita un montón..
26. ¿Qué pasó con el Proyecto "Atlantis", la portátil de 32 bits a todo color que según todos los rumores desarrollaba Nintendo en secreto?Piénsenlo.
27. ¿Alguien podria darnos un truco para pilotar un F-18 cargado de misiles en Blast Corps?
28. ¡¡Mortal Kombat 5 en 64DD!! ¿Guay? No te lo crees ni tú...
29. Más guay seria que Leticia Savater cediera su imagen para un videojuego.
30. Ese PCFútbol, a ver si los chicos de Dinamic se deciden a hacer uno para Nintendo 64.
31. Nos hemos asegurado de que Turok 2 salga en exclusiva para Nintendo 64.
32. Hablando de Turok, no os perdáis el que están diseñando los Bit Managers para GB.
33. Lo nuevo de RARE también marcará hitos, y van... Jo Kazooie y Conker's Quest. Parecen iguales, pero hay que jugarlos.
34. Nueva gama de colores para N64: verdes, amarillos, tonos fluorescentes...



35. ¿Y un juego dedicado a la Princesa de Gales?
36. ¿Será verdad que SEGA terminará haciendo videojuegos para Nintendo 64?
37. Seguro que llega un puzzle tipo Tetris a las Nintendo españolas. ¿cuál: Tetrisphere, Wetrix...?



38. Ya está confirmado. Pitufos 64-Nintendo 64. Empate a calidad. Será en 1998.
39. Otra vez vamos con el Rumble. ¿Ahora para versión portátil...?
40. ¿Turok para SNES?
41. RPG. En español. Dentro de muy poco. En Super Nintendo.
42. El Shoshinkai se celebrará del 21 al 23 de noviembre. Nintendo presentará su 64DD.
43. Y nos sorprenderá con un Rumble pak micrófono.
44. Están a punto de abrirse de nuevo las puertas del show room. Sólo hay que llamar al Club Nintendo para asegurarte una cita con el futuro.
45. Lo siguiente es montar un showroom itinerante, que viaje de ciudad en ciudad mostrando las maravillas de Nintendo.
46. Pocket Monster arrasa en Japón. La versión N64 se presentará en el Shoshinkai.
47. Nintendo 64 acaba de ser galardonada con el premio a la mejor consola en el ECTS.
48. A ver si sale finalmente Famistar 64 en España.
49. Si quieres seguir siendo testigo de la actualidad NIntendo, sigue comprando esta revista.
50. ¿A qué mola eso de relanzar cartuchos a un buen precio?
51. En Japón han salido sendas versiones para Rumble de Wave Race y Mario 64.
52. Si eres un fanático del fútbol americano, toma nota: NFL Quarterback Club y Madden, en breve para Nintendo 64.
53. Seguimos sin encontrar la puerta "mágica" de Mario 64.
54. ¿Hace un teclado para la N64?
55. El mundo del fútbol tiene una deuda pendiente con Sensible Soccer: la versión para N64.
56. Parafraseando la canción: Por un beso de Resident Evil, yo daria lo que fuera...
57. Insistimos: el mes que viene llevamos video. EL VIDEO.
58. Y tenemos más sorpresas para el número de diciembre. Reserva tu ejemplar, porque se va a agotar.
59. Felices cinco añitos.
60. Y que cumplas muchos más, Nintendo Acción.



Estos son los Centros Mail
¡Ven a conocernos ya!
O llama al teléfono... 902·17·18·19 Y recibirás tu pedido por correo



Provincia	Ciudad	Dirección
ALAVA	Vitoria, Gasteiz	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Elche	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
	Benidorm	AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00
ALMERIA	Almería	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 790 22 78
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA	Girona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
GRAN CANARIA	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
	Las Rozas	C.C. BURGOCENTRO — PROXIMA APERTURA
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
	Torrejón	C.C. PARQUE CORREDOR — PROXIMA APERTURA
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
MURCIA	Murcia	C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE — PROXIMA APERTURA
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6 - Tel: 46 34 62
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71
	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
PORTUGAL	Vila Nova Gaia (Porto)	AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40

NINTENDO 64





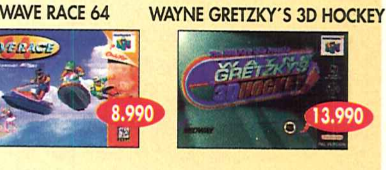
- CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64 — 4.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- CONTROLLER PAK (MEMORY PAK) — 2.990
- MEMORY CARD PLUS (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, GRIS, TRANSP.) — 4.990
- MEMORY CARD COLOR (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL, TRANSP.) — 3.990
- CONTROLLER — 4.990
- MANDOS DE COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL) — 5.990
- PER4MER RACING WHEEL+PEDALES — 12.990









- BLAST CORPS — 9.490
- BOMBERMAN — 9.490
- CLAYFIGHTER 63 1/3 — 13.990
- DIDDY KONG RACING — 9.490
- DOOM 64 — 13.990
- EXTREME G — 13.490
- F1 POLE POSITION 64 — 12.490
- FIFA 64 — 9.990
- GOLDEN EYE 007 — 9.490
- HEXEN 64 — 13.990
- INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 — 13.490
- KILLER INSTINCT GOLD — 9.490
- LYLAT WARS (+RUMBLE PAK) — 10.990
- MARIO KART 64 — 9.490
- MISCHIEF MAKERS — 9.490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — 13.990
- MULTI RACING CHAMP. — 13.490
- NBA HANGTIME — 13.990
- PILOTWINGS 64 — 8.990
- STAR WARS: SHADOW OF EMP. — 9.990
- SUPER MARIO 64 — 8.990
- TUROK + Regalo Camiseta — 12.990
- WAR GODS — 13.990
- WAVE RACE 64 — 8.990
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY — 13.990

GAMEBOY



- HYPER BOY — P.V.P. - 2.990 (OFERTA)
- BAG POCKET — P.V.P. - 1.990
- LIGHT POCKET — P.V.P. - 1.990
- DESERT STRIKE — P.V.P. - 4990
- DONKEY KONG — P.V.P. - 3990
- DONKEY KONG LAND — P.V.P. - 3990
- DONKEY KONG LAND III — P.V.P. - 5990
- EARTHWORM JIM — P.V.P. - 2990
- EL JOROB. DE NOTREDAME — P.V.P. - 5990
- EL LIBRO DE LA SELVA — P.V.P. - 4490
- EL REY LEON — P.V.P. - 4490
- F1 POLE POSITION — P.V.P. - 3990
- HERCULES — P.V.P. - 5990
- INDIANA JONES — P.V.P. - 2990
- JAMES BOND 007 — P.V.P. - 5990
- JURASSIC PARK — P.V.P. - 4990
- LUCKY LUKE — P.V.P. - 5990
- NIGEL MANSELL (USA) — P.V.P. - 3990
- OPERATION C (USA) — P.V.P. - 3990
- ROAD RASH — P.V.P. - 4990
- STAR WARS — P.V.P. - 3990
- SUPER MARIO LAND — P.V.P. - 3990
- SUPER MARIO LAND 2 — P.V.P. - 3990
- SUPER MARIO LAND 3 — P.V.P. - 3990
- TARZAN (USA) — P.V.P. - 3990
- TETRIS PLUS — P.V.P. - 5990
- THE EMPIRE STRIKES BACK — P.V.P. - 2990
- THE LEGEND OF ZELDA — P.V.P. - 3990



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



- CABLE EUROCONECTOR — P.V.P.- 2990
- CONTROL PAD INFRARED — P.V.P.- 1990
- MANDO DE CONTROL — P.V.P.- 2990

- D. KONG COUNTRY - 5990
- D. KONG COUNTRY 3 - 9990
- EARTHWORM JIM 2 - 4990
- EL LIBRO DE LA SELVA - 6990
- EL REY LEON - 6990
- F-ZERO - 4990
- ILLUSION OF TIME - 5990
- KILLER INSTINCT - 6990 (CD AUDIO GRATIS)
- KIRBY'S DREAM COURSE - 4990
- KIBY'S GHOST TRAP - 4990
- LUCKY LUKE - 10990
- PINOCCHIO - 9990
- POWER RAGERS ZEO - 8990
- SECRET OF EVERMORE - 5990
- SPACE ACE - 4990
- STREET RACER - 4990
- SUPER MARIO WORLD - 5990
- SUPER SOCCER - 4990
- SUPER STAR WARS - 6990
- SUPER STREET FIGHTER II - 5990
- SUPER TENNIS - 4990
- T2 JUDGMENT DAY - 4990
- T2 THE ARCADE GAME - 4990
- TERRANIGMA - 9990
- TETRIS & DR. MARIO - 4990
- TETRIS ATTACK - 6990
- THE LEGEND OF ZELDA - 4990
- TINTIN TEMP. DEL SOL - 8990
- TOY STORY - 8990
- WORLD LEAGUE BASKETB. - 4990

PENÚLTIMA PÁGINA

Hola y bienvenidos todos al futuro. Este mes voy sobrado de noticias (y de prisa), asi que voy inmediatamente al grano. *Fdo: JCGD*

SIMULADOR DE COMBATE DE OCEAN

Ocean of America se ha puesto manos a la obra en otro juego de aviones para N64. El proyecto, que aún no tiene titulo, será una especie de «Pilotwings» en versión "Tormenta del desierto". Eso por lo que toca a la parte gráfica, en el argumento, sin embargo, nos esperan algunas novedades. La idea será parecida a la de la pelicula «Perseguido», de Schwarzenegger, sólo que en lugar de enfrentarnos a tíos cachas con sierras mecánicas, aqui nos las veremos en el aire a bordo de extraños aparatos con el objetivo de derribar al enemigo. Los escenarios serán oscuros y de tendencia post-industrial. El grupo de programación Red Lemon, formado por gente que diseñaba para Gremlin, será el encargado de llevar esto a buen puerto.

INFOGRAMES CONFIRMA PITUFOS 64

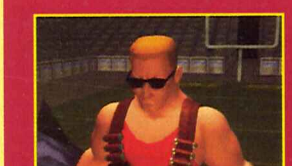
La casa gala ha puesto fin a los rumores sobre «Pitufos 64» con un sencillo "si, está en desarrollo". Eso significa que tendremos nuevos Pitufos hacia el verano del año que viene, o antes, aunque me han soplado que es posible que sólo se produzca una versión PAL. Ya veremos. Por otro lado ha llegado a mis oidos que también podria haberse puesto en marcha una versión de «Lucky Luke» para 64 bits. También veremos.

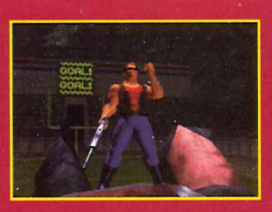
CODEMASTERS HACE PLANES EN NINTENDO 64

Los maestros del código, ingleses a la sazón, han dicho por ahí que están preparados para empezar a desarrollar juegos en Nintendo 64. En vista de que su título bandera es «Micromachines», resulta lógico pensar que lo primero que podrían pasar a 64 bits es este fenomenal cartucho.

REV LIMIT Y WILD CHOPPERS, PRONTO EN USA

El que la sigue la consigue, y si no que se lo digan a SETA, que llevaba desde el E3 buscando una compañía que sacara sus juegos en USA y se ha encontrado nada menos que con el filón de Nintendo. Será pues Nintendo América la que ponga a la venta «Rev Limit», un cartucho de coches para N64 que tiene una buenisima pinta, y una de helicópteros en la jungla, «Wild Choppers», que también va a dar mucho que hablar. Seguro.







DUKE NUKEM 64, LO NUNCA VISTO

Una llamadita a James y fijaos lo que se consigue. Las primeras pantallas de la intro de «Duke Nukem 64». Cómo te quiero, chaval. Aqui ya habiamos saboreado la primera beta, pero de intro ni hablar. Y mira que son guapas las pantallitas. Si al resto del juego le han metido tantos colores y tonos simpáticos, esto va a levantar pasiones. Lo sabíamos desde el principio, pero no está mal que nos lo confirmen luego. Avisados estáis.

LARA, YA SÉ QUE NO VENDRÁS

Ya no te quiero Lara. No te quiero ni ver. No, no es por gusto, es que me obligan. Los jerifaltes de arriba han decidido que sólo serás de SONY. Con las ganas que tú tenías de dar el salto a las texturas que no desaparecen y los polígonos más suaves y redondeados. Pero ahora ya no puede ser. Te tienen cogida por donde más duele, la licencia exclusiva. Entre tanto, tus creadores han dicho que harán otra cosa para Nintendo 64. Pero a mí ya no me importa. Si tú no vienes, no me importa lo que haga Eidos. Ellos sabrán, pero creo que han perdido la oportunidad de su vida. Lara, chiao!





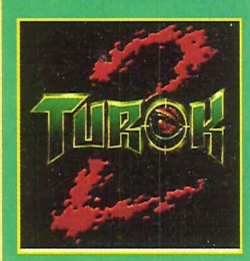


MK4 Y CRUIS´N THE WORLD, PRONTO EN CASA

Aún no lo ha anunciado oficialmente, pero yo ya me he enterado de que Eurocom está convirtiendo «Mortal Kombat 4» a N64. Midway está llevando el tema en secreto. Parece que el sector recreativo anda un poco quemado con tantas conversiones de arcades, y Midway no ha querido airear el asunto del MK4 doméstico. Pese a todo, «Cruis´n the World», la secuela de «Cruis´n USA», también llegará a 64 bits. La conversión ha durado seis meses y ya hay una beta final en las oficinas de Nintendo América.

BANDAI, NO A LAS VERSIONES DE SUS EXITOS PARA 64 BITS

La casa japonesa sigue erre que erre con sus desarrollos para 64 bits, y nosotros otro tanto con la rumorologia pertinente. Una fuente de por allí ha confirmado que sí, que están en ello. Pero ese ello desde luego no será «Dragon Ball», ni «Power Rangers» ni «Sailor Moon». Porque entre los juegos secretos que "dicen" están en desarrollo no hay ni una sola secuela. Bueno, eso que nos lo cuenten luego. De momento tratan de publicar su versión de «Tamagotchi» para Game Boy en Estados Unidos. Y cuentan que están encontrando más dificultades de las previstas. "Tamagotchi no está garantizado en Estados Unidos -manifestó el portavoz de Bandai-, pero tranquilos porque todo está casi atado." Vale, y que después lo aten aquí.



TUROK 2 ESTÁ EN CAMINO

Sabemos que «Turok 2» estará definitivamente en Nintendo 64, y no en DD (al menos de momento). Sabemos también cuándo saldrá a la calle: ¡en agosto del 98! ¿Cómo? ¿que no me creéis? Pues yo acabo de ver en la lista de lanzamientos que el juego estará listo en verano. Ahora bien. En el catálogo que editó Acclaim para el ECTS hablan de "late 98", que significa a finales del 98. ¿Será que agosto es ahora el último mes del año? Nada, que no todo podían ser alegrías...



Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

¿Tienes ya tu Reloj N64? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 25% de descuento

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad

- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.740 Pesetas

(12 números+reloj X 395 Pesetas)

Y SI YA TIENES TU RELOJ:

3.555 Pesetas

(12 números -25% descuento)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

TODD McFARLANE

Spawn

PRÓXIMAMENTE
EN VÍDEO

MANGA
MANGA FILMS, S.L.

www.mangafilms.es

HBO